

CONCURSO
NAGER DE LIGA
DIEVIL 2
RO 2000
IEWS • PREVIEWS • DEMOS EXCLUSIVAS • LA REVISTA PLAYSTATION MAS VENDIDA DEL MUNDO
PlayStation
EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
NÚM. 42
PlayStation®
Magazine
Un thriller de espionaje al estilo de Hollywood
¡EXCLUSIVA! RAYMAN 2
A SANGRE FRÍA™
REVIEW
COLIN McRAE RALLY 2
Nacido para ganar
TOP SECRET
FIFA 2000
RESIDENT EVIL 3
MC
975 Ptas.
5,87 €
8 414090 112772 00042
* CD sólo válido en España
5 DEMOS JUGABLES: MICRO MANIACS, DEMOLITION RACER, PLAYER MANAGER 2000, PRO PINBALL: FANTASTIC JOURNEY, RENEGADE RACERS
ADEMÁS SYPHON FILTER 2, RADIKAL BIKERS, WWF SMACK DOWN, COLONY WARS: EL SOL ROJO, N-GEN RACING Y TRUCOS PARA MANAGER DE LIGA



El mejor manager de fútbol en PlayStation ya está en el mercado

Premier Manager 2000 incluye importantes novedades y mejoras en todo lo que se refiere a entrenamientos, finanzas, tácticas y traspasos de jugadores

Fácil de manejar, Premier Manager 2000 te da acceso inmediato a toda la información que necesitas para gestionar tu club de una forma eficaz.

Novedades

Elige tu equipo, selecciona tus tácticas, tómate el entrenamiento con toda la seriedad que una labor de este tipo requiere, muévete astutamente por el mercado de los traspasos, negocia acuerdos de esponsorización, desarrolla tu propio estilo de gestión...
gestiona cualquiera de los clubes que elijas (Madrid, Manchester, Munich, Marsella o Milán).

Mira los resultados de tu trabajo y vive el fútbol en cuidadas imágenes 3D.
El éxito permite codearte con los grandes del juego europeo en el glamour de las competiciones, el fracaso te hará dirigirte a clubes de segunda división, que te ofrezcan un salario.
Todo está en tus manos, ¡tu futuro futbolístico en juego!

Contenido

· 5 ligas para gestionar Francia, España, Inglaterra, Italia y Alemania (al menos 2 divisiones en cada liga).
· Información actualizada de equipos de la temporada 1999/2000 para 300 equipos y 5.500 jugadores internacionales



Premier Manager 2000 traslada el espíritu del fútbol a la consola

Gracias al actualizado y mejorado motor IA, los jugadores y los equipos actúan y reaccionan con un realismo muy conseguido.

· Todas las competiciones nacionales y europeas, incluyendo torneos de pre-temporada.

Gestiona 5 de las ligas más importantes del mundo España, Francia, Inglaterra, Alemania e Italia

CARACTERÍSTICAS

Publireportaje

Premier Manager 2000

- INTERFAZ DE FÁCIL MANEJO, MODERNA Y ATRACTIVA, ADAPTADA PARA TODO TIPO DE JUGADORES
- ACCESO INMEDIATO A TODAS LAS SECCIONES PRINCIPALES DEL JUEGO
- IMÁGENES EN ALTA RESOLUCIÓN
- ANIMACIÓN EN 3D
- TEXTO TRADUCIDO AL CASTELLANO



Variedad de tomas de cámara


Desarrollo de las mejores tácticas de equipo



300 equipos y 5.500 jugadores



Inmejorables gráficos

- Evaluación de jugadores.
- Negociaciones de contratos de jugadores hasta el último detalle: sueldos semanales reales, firma de cláusulas de contrato y derechos, incluyendo la Ley Bosman
- Sistemas de ojeadores: feedback detallado, contrata y despide a tus propios ojeadores.

Incremento del número de tácticas desarrollando otras nuevas en función de tu propio estilo

MÁS OPCIONES FINANCIERAS

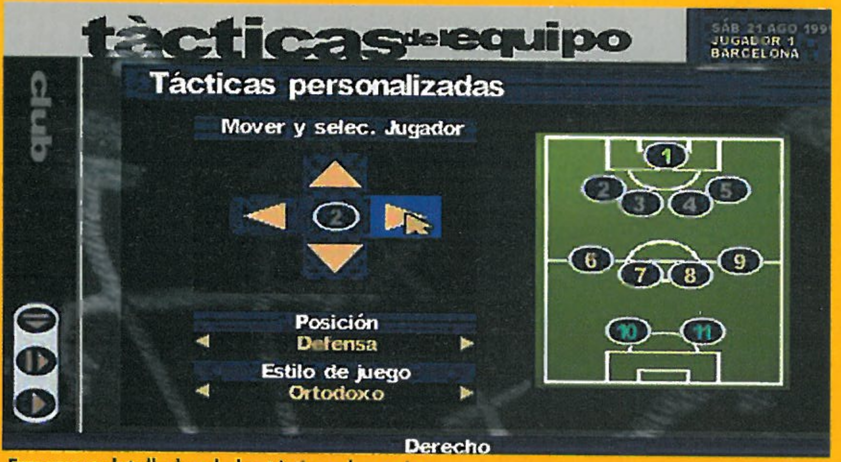
- Esquemas detallados de bonus para el desarrollo del equipo
- Petición de créditos bancarios para incrementar el flujo de caja
- Sección de mejoras de terreno de juego

NUEVAS CARACTERÍSTICAS DE ENTRENAMIENTO

- Sección de entrenamiento con más actividades
- Nuevo personal de entrenamiento
- Posibilidad de traer jugadores de otras categorías
- Sección de jugadores lesionados con sistema realista de recuperación

IA Y MOTOR DE JUEGO DESARROLLADOS

- Decisión lógica detallada de los jugadores y el personal



Esquemas detallados de las tácticas de equipo

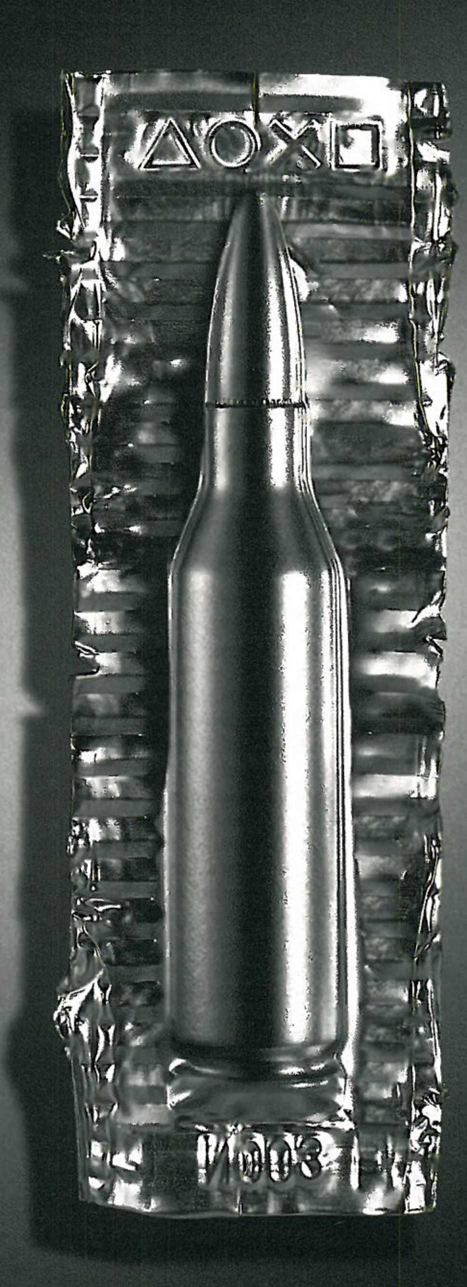
MÁS JUGADORES Y ESTADÍSTICAS DE EQUIPO QUE NUNCA

- Evaluación por jugador incluyendo top de goleadores, clasificaciones medias y tablas disciplinarias.
- Estadísticas del juego mejoradas y repeticiones del partido

¡Juega y haz que gane tu equipo!





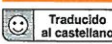


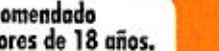
VIGILA TU RETAGUARDIA.





Las cosas han cambiado: ahora el ejército, la policía y todo el Gobierno están detrás de ti con la intención de dejarte como un colador. No va a ser fácil sobrevivir, así que tendrás que tener un poco de suerte y mucho, mucho ojo.





989 STUDIOS

PlayStation

Todo el **PODER** en tus **MANOS**

Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888
Tarifa normal: 60 ptas./minuto + IVA (Lunes a Viernes de 8:00 a 20:00 h). Tarifa reducida: 49 ptas./minuto + IVA (resto de horario + festivos de ámbito nacional).



Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.

www.playstation.es

30 DE JUNIO DE 2000

Staff

Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Mònica Bassas**
Jefe de redacción: **Oriol García**
Coordinadora: **Ruth Parra**

Maquetación electrónica

Lluís Guillén

Colaboradores

Álex Beltrán, Sergio de la Cruz, Quique Fidalgo, Joaquín Garzón, Asunción Guasch, Arnau Marín, Sonia Ortega, Judit Payró, Carlos Robles, Jordi Ros, Eduard Sales, Alberto Sol, Zoraida de Torres, Laura Trujillo, Guillem Vidal.
Fotografía: Carles Plana

Dirección editorial

Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad

Directora de ventas: **Carmen Ruiz**
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Jefe de ventas: **Alfredo López**
Publicidad: **Pilar González**
Orense, 11 28020 Madrid
Tel: 914 170 483 Fax: 914 170 533

Publicidad de consumo

Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Suscripciones

Manuel Núñez suscripciones@mcediciones.es
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Magazine*

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica

MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

Impresión

Printer IGSA
Tel: 93 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución

Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

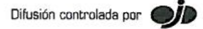
DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: HUESCA Y SANABRIA Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador Exclusivo: CADE, S.A.
C/ Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 5456514 Fax: 5456506
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F. UNION DE VOCEADORES

Edita

MC

MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20,
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Difusión controlada por



Editorial

PS2, PS2, PS2. El anuncio ya está hecho. La anhelada PS2 se lanzará, de manera simultánea en EE.UU. y Europa, el 26 de octubre. Recordad bien esa fecha. La noticia se ha divulgado en el marco del E3 (Electronic Entertainment Expo) de Los Angeles —tendréis un amplio reportaje en el próximo número porque acabamos, literalmente, de llegar a la redacción— donde nos hemos encontrado con un auténtico aluvión de títulos para la consola de nueva generación de Sony. Pero esto no nos sorprende en absoluto porque durante los próximos meses esta compañía nos bombardeará con lo que será seguro una de las mayores campañas de marketing realizadas jamás en el mundo de los videojuegos. Ya lo veréis.

La impresión que hemos tenido de esta macroferia ha sido excelente, aunque tenemos que confesar que empezamos a estar un poco preocupados por la cantidad de segundas partes de juegos que se han anunciado. Un poquito más de creatividad y de innovación no vendrían mal, aunque si son buenos, no hay nada que objetar. Todo hace prever que éste será el caso de GT 2000 y de *Metal Gear Solid 2* para PS2. Sony y Konami, sin duda, han sido dos de los expositores más concurridos del Los Angeles Convention Center. En el de Konami a cada hora en punto se congregaban montones y montones de personas delante de una enorme pantalla donde de proyectaba el codiciado vídeo. Las caras de fascinación de la gente eran indescriptibles. Otra noticia que hemos conocido en tierras americanas ha sido la confirmación de la quinta parte del ya clásico *Tomb Raider* y de la presentación de la nueva señorita Lara de carne y hueso. Hay cosas que no cambian nunca...

Rayman 2 ha sido otra de las sorpresas de la feria. Pero este título, ya lo habíamos visto antes. Y en exclusiva. *PlayStation Magazine* viajó recientemente a Shanghai para visitar los estudios donde Ubi Soft prepara uno de los títulos que más van a dar que hablar en los próximos meses. No os perdáis el extenso reportaje que le dedicamos. El mes que viene, más.

Mònica Bassas



CONTENIDOS DE PORTADA

PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE

SUMARIO

NÚMERO 42
JUNIO 2000





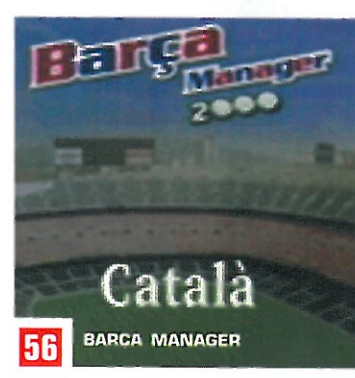
PROYECTOPLAY


30 X-MEN: MUTANT ACADEMY

PREVIEWS


40 A SANGRE FRÍA


47 ARMY MEN: OPERATION MELTDOWN



56 BARCA MANAGER

REPORTAJES

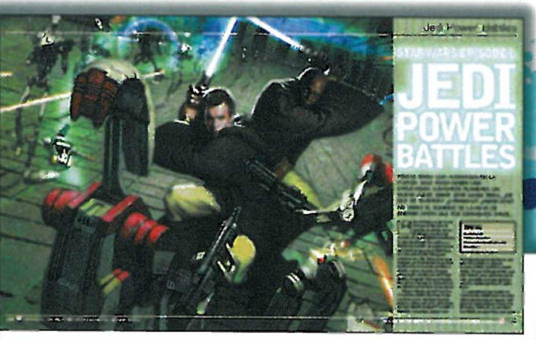
«Gráficamente no tiene desperdicio»

COLIN MCRAE RALLY 2
PÁGINA 066




30 CHASE THE EXPRESS





página 078

Jedi Power Battles

La Fuerza. Las midiclorinas. Vuelven los caballeros...

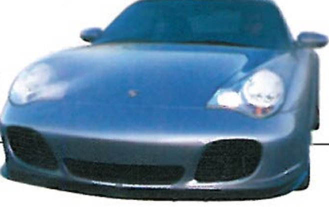
Espacio CD:

¿Un buen disco? Te quedas corto en el análisis. Insértalo en tu consola y verás como las horas pasan como si fueran minutos

REVIEWS

«El Porsche 911 Turbo es el protagonista absoluto del juego»

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED
PÁGINA 070



SECCIONES

PLAYER MANAGER 2000 JUGABLE
¡Tú eres un patata! ¡Tú vales un imperio! A ti te quiero, a ti no, etc., etc.

MICRO MANIACS JUGABLE
Unos bichitos alocados y atléticos se lanzan al trote ligero por tu casa

RENEGADE RACERS JUGABLE
Olvídate de los karts. ¡Lo último en carreras disparatadas tiene lugar sobre *hovercrafts*!

PRO PINBALL: FANTASTIC JOURNEY JUGABLE
Para quienes el *flipper* no era ningún delfín y la «máquina del millón» no daba ni un duro (más bien, los quitaba)...

DEMOLITION RACER JUGABLE
Un consejo: olvídate de este juego si todavía no te has sacado el carnet de conducir

RADIKAL BIKERS VÍDEO
Comprueba lo dura que es la vida a dos ruedas en la jungla del asfalto con doble de queso

WWF SMACK DOWN VÍDEO
Hombres gráciles y coreografías de espanto ¿O era al revés?

SYPHON FILTER 2 VÍDEO
Ssshhh... No te muevas. No hagas ruido. Un paso. Un disparo. Sigue avanzando

COLONY WARS: EL SOL ROJO VÍDEO
La vida es muy dura en el espacio: sin playas, sin parques, sin puestos de perritos calientes... Menos mal que de vez en cuando aparecen unas cuantas naves que derribar

N-GEN RACING VÍDEO
Volando voy y volando vengo (a 1.000 por hora)...

VE A LA PÁGINA 115 ¡AHORA!

SI CREÍAS QUE SONY SÓLO TRABAJABA EN JAPÓN, ESTABAS MUY EQUIVOCADO. MIRA, MIRA...

Sony Computer Entertainment Europe acaba de anunciar todos los juegos en desarrollo que tiene en nuestro continente y en Australia, para que veas que no todo lo bueno se cuece en Japón y EE.UU. Aquí tienes una breve muestra de los títulos más importantes, para ir abriendo boca. ■

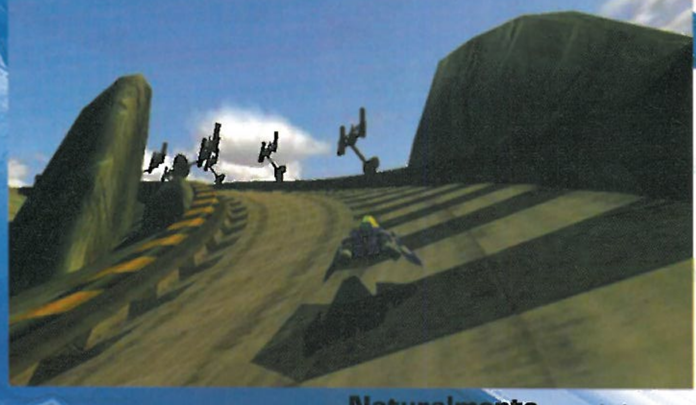
WIPEOUT FUSION

Lo nuevo de Studio Liverpool (uno de los departamentos de desarrollo de Psygnosis) es algo verdaderamente sorprendente. Se trata de la cuarta parte de la serie *WipEout,* pero las cosas en PS2 llegarán mucho más lejos de lo que hemos visto hasta ahora en PSX.

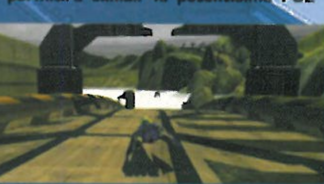
Corre el año 2150, y la Federación de Carreras ha inaugurado la nueva Liga WipEout F9000: las naves que participan aquí son *totalmente antigravitatorias,* de modo que permiten volar en cualquier posición, con cualquier ángulo, ¡incluso boca abajo! Más maniobrabilidad y velocidad que nunca, mejores gráficos que nunca y una conducción infinitamente más rica en cuanto a posibilidades y realismo. Si las naves de los anteriores *WipEout* contaban con 7 parámetros matemáticos para definir la conducción (y seguro que recuerdas los inmejorables resultados), las de *WipEout Fusion* utilizarán nada menos que ¡48 parámetros diferentes! Esto permitirá hacer maniobras que ni siquiera somos capaces de imaginar, como volar sobre la superficie de techos y paredes, atajar en ocasiones saliendo de la pista, avanzar boca abajo para repeler algunos ataques...

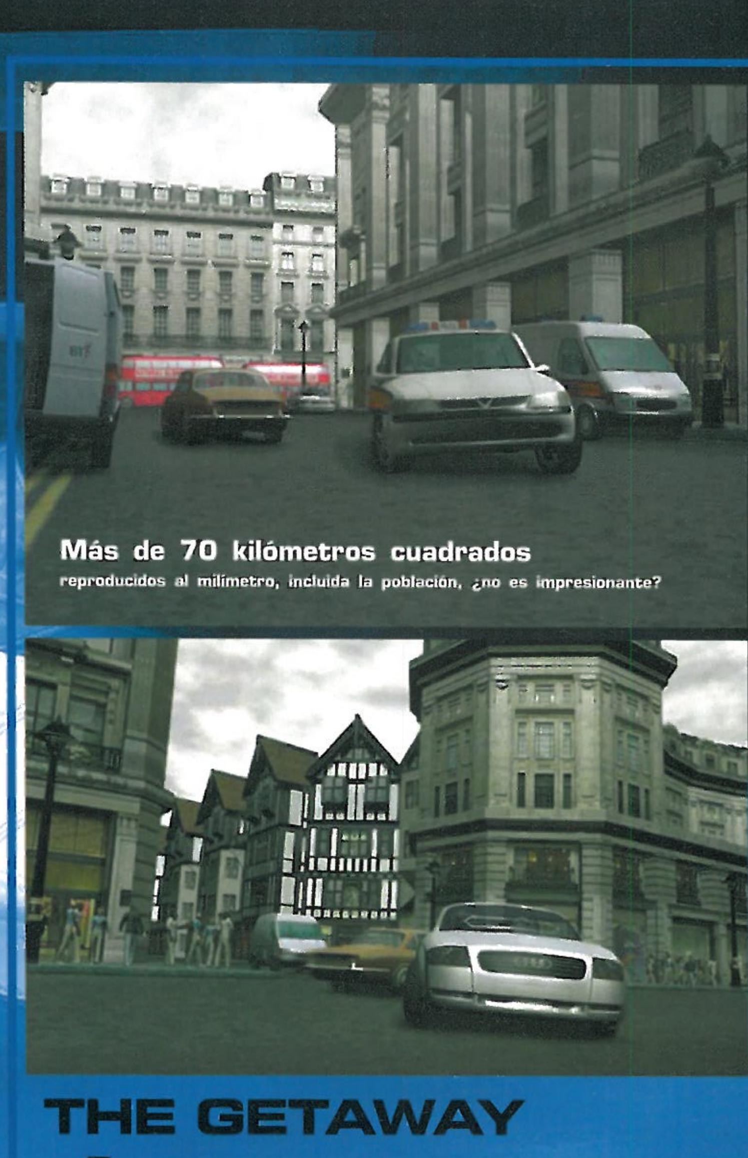
Los circuitos de *WipEout Fusion* serán más interactivos e intrincados que nunca. Habrá infinidad de rutas alternativas y modos de juego diferentes, y esto nos obligará a tomar decisiones a lo largo de las carreras: un camino u otro, arriesgarse con una maniobra o no según la energía del escudo, etc. ¡Y eso sin mencionar las nuevas armas!

Psygnosis asegura que *Fusion* será un *WipEout* apto para cualquier público, aunque no conozca las partes anteriores; pero que, en todo caso, será lo suficientemente profundo, largo y complejo como para hacer disfrutar a los más veteranos conductores de naves antigravitatorias. Esperemos que sea verdad, porque hasta ahora cada entrega ha sido mucho más fácil que la anterior... ■



Naturalmente, uno de los mayores atractivos de *WipEout* Fusion será el fantástico despliegue gráfico que le permitirá exhibir la potentísima PS2





Más de 70 kilómetros cuadrados
reproducidos al milímetro, incluida la población, ¿no es impresionante?

THE GETAWAY

Éste podría ser, por las imágenes que hemos visto, el juego de carreras más ambicioso de todos los tiempos. Sólo tienes que echar un vistazo a estas capturas para entender qué queremos decir.

No obstante, no se trata de un título de carreras más, sino de algo muy diferente a todo lo visto hasta ahora. Ahí va un resumen del argumento: Mark es un ladrón de bancos profesional que intenta huir de su turbulento pasado, pero el jefe de una banda de malos ha secuestrado a su hijo. Charlie Jolson es el malo malísimo al que debe dar su merecido, y para ello, Mark se verá obligado a moverse por el mundo del hampa, el vicio y la corrupción. Un argumento complicado para un juego que sería algo así como «un *Driver* a lo bestia». Studio Soho, el equipo de desarrollo, ha recreado más de 70 kilómetros cuadrados de la ciudad de Londres, con todo lujo de detalles. En el papel de Mark, podrás explorar la ciudad a pie o robar un automóvil y conducir por las calles que te dé la gana para visitar el Palacio de Kensington, el puente colgante, Piccadilly Circus... Podrás conducir más de 50 automóviles diferentes, todos basados en modelos reales.

La ciudad será completamente realista e interactiva, estará *viva*. Habrá peatones, conductores con diferentes formas de actuar, atascos, etc. En el juego deberás vértelas con infinidad de personajes diferentes, con los que podrás interactuar para avanzar en la historia. No podría ser más prometedor, ¿no? ■

LOADING

TODAS LAS NOVEDADES DEL MUNDO PLAYSTATION...

ESTE MES...





Tony Hawk ha vuelto, y esta vez, viene armado con nuevas piruetas, más niveles, más combos y un Editor de Parques mucho más currado. La repera

VUELVE EL MEJOR *SKATER* DEL MUNDO

¿DOBLE *CHEESEBURGER* CON SKATE?

TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2. LO HEMOS VISTO, LO HEMOS PROBADO Y NOS HA ROBADO EL CORAZÓN. DE NUEVO



PSMag había oído comentar que *Tony Hawk's Skateboarding* estaba a punto de caramelo, pero no nos hubiéramos imaginado por nada del mundo que podríamos ver una versión jugable tan pronto. Por lo tanto, resultó una sorpresa muy agradable que Activision se marcara el detallazo de mostrarnos una *preview* en secreto de cómo la secuela más esperada del momento iba tomando forma.

De nuevo, Neversoft está al mando, y promete más acrobacias, más combos, más niveles y, lo mejor de todo, un Editor de parques de *skateboard*. El juego usará el mismo motor, pero puesto al día para que poder incluir las últimas novedades.

Para empezar, *Tony Hawk's 2* ha reclutado a un puñado de *skaters* profesionales de lo más frescos, lo cual se traduce en una nueva gama individualizada de saltos, piruetas, *ollies* y *grabs* sólo aptos para sibaritas. De momento, el sistema de control continúa siendo bastante parecido al anterior, excepto en lo que concierne a las acrobacias, ya que ahora puedes aprender muchísimas más y realizar combos mucho más complicados.

Uno de los puntos más interesantes es la ubicación de las pistas. Están esparcidas por todo el mundo, y no sólo se limitan a los Estados Unidos. Marsella, Río de Janeiro y Nueva York están confirmadas, con parques basados en pistas de *skate* de carne y hueso (de arena y cemento, mejor dicho). ¿La pista del Retiro dices? De momento no está confirmada. Las piruetas en el nivel de Marsella eran una locura.









Las chispas saltan cuando la tabla se desliza por la barandilla. Quédate con los pantalones. Muy *chic*, sobre todo entre los más grunges y alternativos del barrio

A los combos les seguían comentarios en francés de tus habilidades con la tabla. «Très pathétique» salió un par de veces, con el consiguiente disgusto del experto de *PSMag* en estas materias.

Sin ninguna duda, *Tony Hawk's 2* demostrará ser un reto mucho mayor que el primer juego, que ya era, como seguramente recordarás, la mar de complicado. Con esto no queremos decir que no seas capaz de pillarle el tranquillo en un abrir y cerrar de ojos. De hecho, si ya dominas los controles del primer juego tendrás más que suficiente para ir tirando, pero para controlar las acrobacias tendrás que sudar un poco más, sobre todo porque los niveles son larguísimos. A menudo, los puntos donde realizar una pirueta aparecen de la nada y te ponen en un aprieto: no sabes nunca donde vas a realizar la próxima. ¿Que ves un *half-pipe*?, pues te sitúas encima y pillas algo de aire. Con un poco de suerte, en cada nivel conseguiremos un poco más tiempo que en la partida anterior.

Cada nivel incluye un montón de zonas secretas, lo que multiplica la vidilla del juego. También puedes marcarte unos *ollies* y hacer chirriar la tabla donde te apetezca, y a la vez conseguir puntos extra al acceder a las rampas más recónditas. Luego están los minijuegos, a los que podrás acceder si vas superando los niveles y consigues ciertas marcas en el campeonato. Prometedor. ¿Y qué pasa con el Editor de Parques?. Seguro que no has olvidado la emoción de construir pistas en *V-Rally 2*: con estas manitas encajas por aquí y por allí y observas cómo toman forma ante tus ojos. Pues bueno, *Tony Hawk's 2* se basa en el mismo principio: una vista cenital de la zona de *skate*, con varias zonas donde puedes depositar los obstáculos. Puedes colocar *half-pipes* y *quarter-pipes*, rampas, barandillas, y sólo Dios sabe qué más, luego darle al modo Play y probar a qué sabe tu parque. Evidentemente, lo primero que hace todo el mundo es construir un parque de la forma más tonta posible: rampas de locura y *pipes* más altas que un rascacielos. Te va a costar lo tuyo, pero seguro que con un poco de esfuerzo conseguirás crear niveles con la calidad de los propios diseñadores del juego.

La flexibilidad es lo más importante, obviamente, y está cantado que, con este editor de pistas, toda la legión de forofos de Tony Hawk tendrán un mundo de diversión a sus pies. ¿Un ejemplo? Bueno, puedes guardar el parque (construido con toda tu dulzura) en la tarjeta de memoria, llevarla a casa de un amigo o amiga y luego echarle un pulso a tu colega con en el modo Multijugador. Obviamente, seguro que le ganas en un periquete,¡que por algo lo has diseñado tú!. Lo cual nos conduce al último punto...

«Guarda tu parque en la tarjeta de memoria y llévalo de ruta por casa de tus amigos»

En *Tony Hawk's 2* el modo para dos jugadores es mucho mejor que en su anterior entrega. Esta vez, dos jugadores independientes pueden verse las caras a pantalla partida, de modo que habrá que luchar con uñas y dientes en las rampas para conseguir el espacio suficiente para realizar la mejor acrobacia de tu repertorio.

De lo que aún no estamos seguros es de que puedas utilizar la tabla para darle a tu contrincante en la cabeza. Aunque la verdad es que estaría muy bien. Una característica clave es el modo Competition, que soporta hasta siete jugadores a la vez haciendo sus pinitos (y puntitos) durante un periodo de tiempo establecido.

¡Caracoles! ¿Nos dejamos algo? Mmmmm.... También hay una opción que te permite modelar a tu personaje: podrás crear desde su tabla hasta los trapitos que viste. Y bueno, también está...

¡Ya basta! De momento... Prepárate para otra dosis sobre ruedas de *Tony Hawk's 2* en otoño y para una exclusiva en *PSMag* sobre este fantástica secuela muy pronto.

OFF THE RECORD

LOS DIEZ MÁS VENDIDOS



1. Syphon Filter 2
2. Manager de Liga
3. Resident Evil 3: Nemesis
4. MediEvil 2
5. Gran Turismo 2
6. F1 2000
7. Crash Bandicoot 3 (Platinum)
8. Tekken 3 (Platinum)
9. Resident Evil: Survivor
10. Fear Effect

GANADORES DEL CONCURSO *SYPHON FILTER 2*

PREMIO: Un juego completo de *Syphon Filter 2* y una linterna

1.- José Antonio Palomares López
Palma de Mallorca

2.- Joan Romero Ros
Barcelona

3.- Mª Isabel Rodríguez Rumbo
Azuqueca de Henares (Guadalajara)

4.- Víctor Recio Herrero
Valladolid

5.- Ángeles Gil Mallo
Logroño

6.- Alberto García García
Cartagena

7.- Periko Laguria Markotegi
Pamplona

8.- Neil Doyle
Sevilla

9.- María V. Botran
Logroño

10.- Dámaso Jesús Escudero
Balerma (Almería)

11.- Almudena Melcón Yuste
Madrid

12.- Marta Castello Avilleira
Talavera de la Reina (Toledo)

13.- Juan José Lozano Gavilán
Rambla de Oria (Almería)

14.- Beatriz Durán Acedo
Cáceres

15.- Fernando Rodríguez
Jabalquinto (Jaén)



«*AITD IV* llevará a PlayStation a sus límites más insospechados...»









Uf, está muy oscuro y estás solito. ¿Qué nos propondrá Darkworks que pueda rivalizar con clásicos de la talla de *Silent Hill* o *Resident Evil?*

DEAMBULA SOLO CON LO ÚLTIMO DE DARKWORKS

¿SUSTO O MUERTE?

EL TERROR DE SUPERVIVENCIA ENTRA EN TU CASA DE LA MANO DE *ALONE IN THE DARK IV*

***Alone In The Dark* fue uno de los primeros títulos para PlayStation cuando la gris apareció hace aproximadamente cinco años. Ahora, a pesar de que la bandera de PS2 ya ondea en el horizonte, los creadores franceses DarkWorks han apostado por la consola original y están trabajando en una cuarta entrega de esta serie de culto.**

Dieciocho meses de actividad febril han presenciado la mutación de *Alone in the Dark IV* en una aventura estilo *Resident Evil* con un argumento diseñado para retar, sorprender y esencialmente asustar al jugador hasta la médula. La historia está construida alrededor de Edward Carnby, un tipo que busca a un amigo suyo que se ha perdido en una extraña isla mientras buscaba unas tablas de piedra (para qué nos vamos a engañar, un planteamiento argumental bastante simple). En esta isla también viven todo tipo de bichos y monstruos, y Carnby se encuentra, una vez más, en mitad de un entorno de pesadilla.

En Darkworks han trabajado como diligentes abejitas para sacar adelante la última encarnación de la serie en PlayStation, y entre las mejoras más destacables se encuentra el reajuste de los puzzles para hacerlos mucho más interactivos y la inclusión de fondos prerrenderizados. Visualmente, parece que *Alone in the Dark IV* llevará a PlayStation hasta sus límites más insospechados, con un montón de efectos de iluminación ultraavanzados a lo largo de los fantásticos niveles del juego. Se trata de un juego de suspense y horror, y Darkwoks ha trabajado de lo lindo para conseguir que todos los elementos esenciales tuvieran el punto justo de cocción. Carnby también viene equipado con una linterna (muy a lo *Silent Hill*) y no hay nada que dé más miedo que la luz temblorosa de una linterna proyectando la silueta de un monstruo en la pared.

A sangre fría y *Colin McRae Rally 2.0* demuestran que corren buenos tiempos para los gráficos en PlayStation, gracias a que los creadores intentan exprimir hasta la última gota las propiedades de la consola. Seguro que *Alone In The Dark IV* te va a dar un susto de muerte cuando aparezca.

OFF THE RECORD

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine

GANADORES DEL CONCURSO PREMIOS *PLAYSTATION MAGAZINE*

PRIMER PREMIO: Un equipo micro de alta fidelidad CMT-SD1 de Sony, reloj Time Force, *FFVIII*, *Tomb Raider: The Last Revelation*, *No Fear Downhill Mountain Biking*, *Mission: Impossible*, *Dino Crisis* (con camiseta y gorra), *Revolt*, *Metal Gear Solid: Special Missions*, mochila, porta CD, camiseta y gorra Sony PlayStation

1.- José María Fernández Zarzuela
Cádiz

SEGUNDO PREMIO: Consola PSX, reloj Time Force, *FFVIII*, *Tomb Raider: The Last Revelation*, *No Fear Downhill Mountain Biking*, *Mission: Impossible*, *Dino Crisis* (con camiseta y gorra), *Revolt*, *Metal Gear Solid: Special Missions*, mochila, porta CD, camiseta y gorra Sony PlayStation

1.- Pablo José Salas Argüeso
Barbastro (Huesca)

TERCER PREMIO: Volante Guillemot, reloj Time Force, *FFVIII*, *Tomb Raider: The Last Revelation*, *No Fear Downhill Mountain Biking*, *Mission: Impossible*, *Dino Crisis* (con camiseta y gorra), *Revolt*, *Metal Gear Solid: Special Missions*, mochila, porta CD, camiseta y gorra Sony PlayStation

1.- Julio César Díaz
Liaño de Langreo (Asturias)

CUARTO PREMIO: Reloj Time Force, *FFVIII*, *Tomb Raider: The Last Revelation*, *No Fear Downhill Mountain Biking*, *Mission: Impossible*, *Dino Crisis* (con camiseta y gorra), *Revolt*, *Metal Gear Solid: Special Missions*, mochila, porta CD, camiseta y gorra Sony PlayStation para cada uno de los ganadores

1.- Ángel Sánchez García
Murcia

2.- Alberto García González
Fontanar (Guadalajara)

¡ALERTA! ¡NUEVO JUEGO DE PS2 A LA VISTA!

ALMAS DE METAL

LOST TOYS ANUNCIA EL LANZAMIENTO DE *MOHO*

Lost Toys, un nuevo estudio de desarrollo formado por los antiguos chicos de Bullfrog (*Populous, Theme Park*) está dando los últimos retoques a su primer juego que, de momento, recibe el nombre de *Moho*. Y si te parece que el título ya es algo rarito, espera a enterarte de qué va el argumento...

Échale imaginación, si puedes. Imagina un planeta en que los robots tienen plena consciencia de su ser y pueden cometer crímenes del mismo modo que sus creadores humanos. Al igual que les sucede a los hombres, estos robots tienen que recibir castigos ejemplares: después de que les quiten las piernas y les coloquen una bola en su lugar, les mandan a una colonia penitenciaria. La única posibilidad que tienen estos delincuentes enlatados de salir de allí es superar una serie de complicadas y mortíferas pruebas (pero que cualquier androide condenado a muerte en su sano juicio no rechazaría...).

El control del personaje te recordará mucho a un juego de *skateboard*. De hecho, muchos niveles incorporan zonas que recuerdan a parques para patinar, en las que puedes realizar algunas acrobacias para conseguir puntos adicionales. La gravedad tiene un papel esencial en tu tarea de mover al robot, aunque es posible saltar en cualquier dirección y así ganar impulso. En algunos de los niveles tienes que recolectar unas fichas esparcidas por todas las zonas de juego: verás lo difícil que puede resultar conseguir esas tentadoras chucherías suspendidas en el aire. A veces se hace necesaria una buena carrerilla y un salto perfecto desde la rampa adecuada para alcanzarlas.

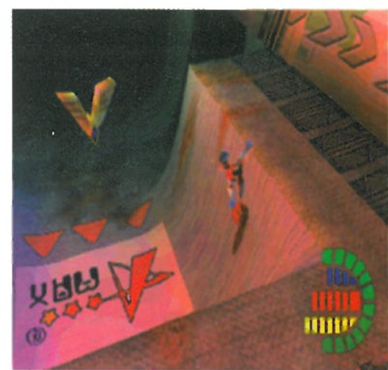
No obstante, la mejor característica de *Moho* son sus paisajes, que se mecen como olas. Los efectos visuales son alucinantes, e incluso puedes montar las olas al más puro estilo surfista. Puedes recurrir a ellas para tomar velocidad, para llegar a lugares más altos e incluso para cruzar terreno peligroso: algunas se producen de forma natural y otras se crean espontáneamente debido a las armas y el movimiento.

Los brazos de tu robot también te resultarán la mar de útiles. En los niveles de carreras puedes recurrir a ellos para apartar a codazos a tus rivales, y en los que hay que resolver un puzzle puedes recoger y usar armas mientras avanzas de un punto a otro en el menor tiempo posible. Los robots enemigos y los emplazamientos de las armas son sólo algunos de los obstáculos que tendrás que superar si quieres degustar el sabor de la libertad. Al principio, estos niveles parecen bastante lineales, pero para prolongar la agonía se ha incluido un modo Contrarreloj.

Moho supone una atrevida apuesta por parte de Lost Toys y no deja de ser un emocionante reto en un mundo plagado de secuelas. Aún no se ha anunciado quién va a ser el distribuidor, pero seguro que en un abrir y cerrar de ojos le salen pretendientes de hasta debajo de las piedras. ■



Moho contiene elementos de carrera, *skateboard*, combate y resolución de puzzles al más puro estilo *Marble Madness*



EL TAN CACAREADO JUEGO DE PC DE LIONHEAD DA UN PASO ADELANTE

MOLYNEUX MANIA

BLACK & WHITE: ¿SE AVECINA UN CLÁSICO?

***Black & White*, desarrollado por Lionhead Studios y uno de los títulos para PC más esperados del año, saldrá pronto en PlayStation. Descrito como el primer RPG de divinidades, su inusual planteamiento es fruto de la mente del jefazo de Lionhead, Peter Molyneux.**

El juego te mete en un papel la mar de surrealista: eres uno de los numerosos dioses que luchan para conseguir devotos en una disputa sacrosanta en pro de la popularidad. Cuantos más fieles consigas, más poderoso te volverás. A medida que tu fuerza aumente, podrás marcarte trucos divinos y ataques con relámpagos para impresionar a tu rebaño. Y lo que es más emocionante todavía: puedes decidir si vas a ser un dios la mar de enrollado o un dios cascarrabias y gruñón.

«El mundo cambiará según tu actitud, y el argumento se verá afectado por tus acciones», dice Molyneux. La interacción aumenta aún más gracias al control que ejerces sobre tu criatura celestial (una criatura bondadosa si eres un Dios bueno o una criatura malvada si eres un Dios malo). Según Molyneux, «lo mejor es que, a medida que vas avanzando por el juego, el argumento varía según el estado de tu mundo artificial, y no a partir de un guión preestablecido».

De la conversión de *B&W* se encargará Krisalis Software y, de hecho, no hay por qué preocuparse por la calidad de la versión PlayStation. «La versión para PC estaba inspirada en las consolas y partimos de esta inspiración.» Midas Interactive nos sorprenderá con *B&W* a principios del año que viene. ■









***B&W* te brinda** la oportunidad de ser dios por un día. Compórtate como un energúmeno o haz del mundo un lugar mejor









Perfecciona tus habilidades ninja en la secuela de Proein de Tenchu: Stealth Assassins. ¡Llegó la hora de enfundarse el pijama!

REGRESA EL *BEAT'EM UP* NINJA DE ACTIVISION

HOMBRES DE NEGRO

UN TENCHU, UN TENCHU 2... TODOS CAEMOS TARDE O TEMPRANO (NORMALMENTE CON UNA DAGA CLAVADA EN LA ESPALDA)



Proein, distribuidora del aclamado *Tenchu: Stealth Assassins*, ha conseguido poner sus garras en los derechos de la secuela en un reciente trato de lo más encarnizado.

Esta segunda entrega repite en el concepto que ya iniciara su predecesor y que lo convirtió en uno de los títulos pioneros en el género del sigilo. En esta ocasión, controlas a tres guerreros ninja (la mar de flexibles, ellos) en su búsqueda por perfeccionar sus dotes de combate, estrategia y acecho. Proein pretende mejorar la atmósfera tipo película de serie B que tanto éxito tuvo en la primera entrega, echando mano de una lista interminable de nuevas misiones, armas y herramientas indudablemente *muy* ilegales. Para acabar de empaparte en el ambiente, tienes una serie de objetivos múltiples en cada misión, sesiones de entrenamiento con varios niveles, un modo Historia y personajes rebosantes de habilidades de sigilo y emboscada. Aunque aún no se conoce la fecha exacta de lanzamiento, *PSMag* ya ha podido echarle el guante a su director y le ha hecho cantar de lo lindo en la sección Proyecto Play de este mes (pág. 38). ■

RETRO LIMBO

¿RUDIMENTARIO O SÓLO DIFERENTE? ¿BASADO EN UN SISTEMA GRÁFICO ANTICUADO O SIMPLEMENTE ALTERNATIVO? TODO UN ENIGMA..

POR QUÉ ME GUSTA *ABE'S ODDYSEE*

Es verdad: dar forma a un mundo tan complejo y rico como el de *Oddworld* en un juego 2D resulta un tanto chocante. Pero es que, en este caso, la PlayStation se quedaba pequeña. Los fondos prerrenderizados por ordenador eran la única forma que Oddworld Inhabitants encontró para ilustrar el maravilloso mundo que había creado. Suerte que la PS2 no tendrá las limitaciones técnicas de la PSX, y podremos ver un *Munch's Oddysee* con todo un universo tridimensional... En cualquier caso, no reconocer la grandiosidad de este juego es atentar contra toda lógica: un trabajo de diseño único en la historia de los videojuegos, unos puzzles magníficos y una IA que revolucionó el mundo. Y, ante todo, los personajes más simpáticos que hemos visto en mucho tiempo. *Abe's Oddysee* fue una obra maestra, aun siendo en 2D. Habría que estar loco para no darse cuenta de eso.

Carlos Robles



POR QUÉ DETESTO *ABE'S ODDYSEE*

«¡Uh, qué sueño tan raro! ¿Y si hiciera un juego con él? Podría crear una compañía, meterlo en una Play y llamar a todo del mismo modo. 'Oddworld' estaría bien... Pero ¿por qué limitar mi creatividad a un único juego? Mejor cinco, sí. Capítulo 1: El protagonista deberá ser simpático, caer en gracia y hablar de forma ridícula (no vaya a asustar a los niños). ¿Qué más? Vale, le pondremos unos *renders* impresionantes y también... unos malos realmente malos. Como no quiero frustrar a nadie, las vidas serán infinitas, y avanzar no será tanto cuestión de habilidad como de tiempo (*así no, así no, así tampoco, a ver si así...*). Vaya, mola. ¿Qué tipo de juego podría ser? Pues... er... hum... bah, tanto da. Lo importante es que sea bonito. Calcamos el código de cualquier vieja gloria y listo. Capítulo 2:...»

Javier Lourido Estévez

Veredicto: Polémico, diferente, alternativo... Es lógico que no todo el mundo esté de acuerdo respecto a él, pero una cosa está clara: es un juego muy especial.



Carlos Robles, inmerso en el inconmensurable universo de datos reales y ficticios que componen el mundo. Quizás debería apagar la tele...

CRÍTICA DESTRUCTIVA

CRUZADA CONTRA LA DESINFORMACIÓN



¿Que *MGS* induce al consumo de drogas? Pffff... ¿*Carmageddon* induce a la conducción temeraria? Bueno, vale... ¿Y *Duke Nukem* es responsable de la mitad de los asesinatos del siglo xx? Sí, seguramente. En los siglos anteriores, los asesinos se inspiraban con el parchís. Venga, a ver si todavía se puede soltar algo más original...

¡Anda, pues sí! Ahora, con una PS2, puedes controlar los misiles Tomahawk de la armada norteamericana desde casa y destruir países reales como si jugaras a *Global Domination*. Esta «noticia» sobre la «peligrosa potencia» del Emotion Engine me llamó especialmente la atención: ¿nadie se ha dado cuenta de que el chip de cualquier ordenador actual es igual de «peligroso»?

Pero, por difícil que parezca, todavía se puede soltar algo más imbécil. Hasta ahora, todas las sandeces eran, directa o indirectamente, *contra* los videojuegos. Ahora, en cambio, les ha dado por hablar a quienes están *a favor* de ellos... ¡y son mucho peores!

Me estoy refiriendo a la última genialidad de los guionistas de *Al Salir de clase*. Que conste que no tengo nada en contra —ni a favor— de esta serie, pero... Resulta que cinco chavales, sin dinero, sin experiencia, sin kits de desarrollo, y con un ordenador cutre, un lápiz y un papel, ¡van a hacer un videojuego! Y seguro que lo han acabado en menos de diez capítulos. Esto, señores míos, es *desinformar* al personal. Me parece fantástico que se hable de videojuegos desde un punto de vista *positivo*, pero no *a la ligera*. Desarrollar un juego cuesta **años** a equipos con experiencia que gastan **millones** en equipos informáticos, kits de desarrollo, instalaciones, sueldos... Y luego está la edición, el montaje de sonido, el doblaje, la inclusión de textos, la maquetación de menús y, especialmente, la distribución, que cuesta cientos de millones más.

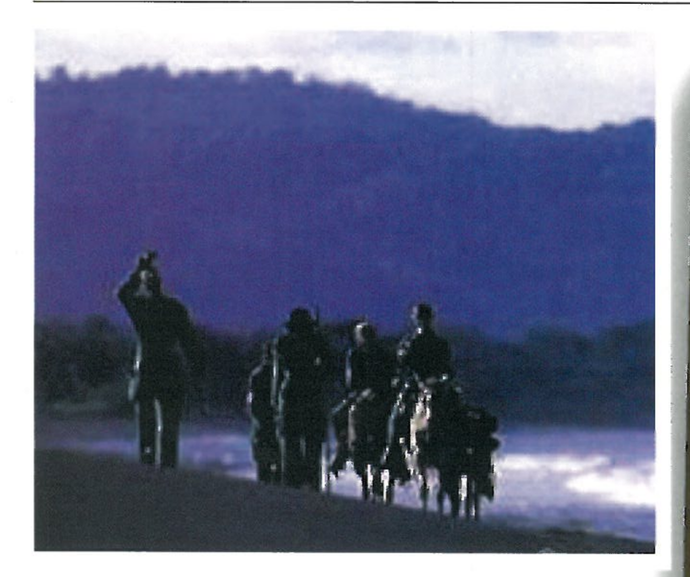
Creo que una idea como ésta, expuesta en una serie televisiva, es una verdadera bomba de relojería. Todas las revistas del sector recibimos con frecuencia cartas de lectores que quieren hacer videojuegos. Nosotros siempre intentamos ser realistas y contar las cosas como son, pero sin duda el alcance de una serie nacional es mucho mayor. Si el 1% de los espectadores se cree que las cosas funcionan así, ya se habrá armado una buena...

Conclusiones:

1. Si crees que con la paga del fin de semana se hace un juego (o toda una serie, si quieres), olvídalo.

2. Si tienes algo que decir *en contra* de los videojuegos, primero infórmate y luego habla.

3. Si tienes algo que decir *a favor* de los videojuegos, primero infórmate y luego, por si acaso, vuelve a informarte. ■



El equipo Red Bull-PlayStation en una de las pruebas que componen el Raid Gauloises, celebrado en el Tibet y la India durante el mes de mayo

NO SÓLO DE FÚTBOL VIVE EL HOMBRE

PLAYSTATION APUESTA POR EL DEPORTE NACIONAL

SONY, CON EL DEPORTE DE AVENTURA

Suponemos que a estas alturas no hace falta que te digamos que PlayStation patrocina la Liga de Campeones (¡histórica la de este año!) y la Eurocopa. El afán de PSX por apoyar la «riqueza mental» que da el deporte no se limita a las modalidades que arrastran masas, como el fútbol, sino que también se extiende a actividades minoritarias, como lo demuestra el patrocinio del catamarán de los aventureros Steve Fosset y Richard Branson.

Ahora, Sony Computer Entertainment España ha querido darle un sabor más local a los patrocinios, atreviéndose con dos iniciativas nacionales y muy atractivas.

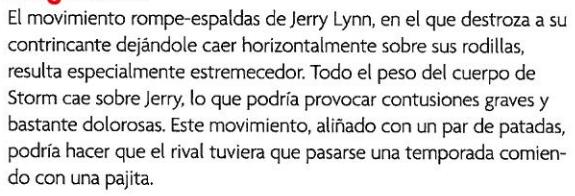
Se trata, por un lado, del equipo de competición de deportes de aventura Red Bull-PlayStation, un grupo de cinco integrantes que llevan más de ocho años cosechando éxitos en las diferentes competiciones de esta modalidad que se organizan en el ámbito nacional e internacional. Entre los títulos que figuran en el currículum del equipo están los de Campeón del Mundo de Deportes de Aventura 1998, el de Ganador Absoluto del Salomon X-Adventure Valle de Ubaye (Francia, 1999) y el de Primera Posición Absoluta en el Campeonato de Deportes Extremos (México, 1999). Actualmente, el equipo Red Bull-PlayStation participa en la serie España/Francia del Salomon World, que terminará en Estados Unidos en octubre.

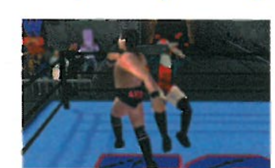
Y de la aventura a la velocidad, porque PlayStation es una marca estrechamente relacionada con el automovilismo, más concretamente con la modalidad Gran Turismo (como ya sabrá cualquiera que disponga de las dos joyas de Polyphony). Por lo tanto, nada más natural por parte de Sony que patrocinar el II Campeonato de España de GT, que comenzó el 30 de abril en el circuito de Estoril y que terminará el 12 de noviembre en el de Montmeló. Además de ser patrocinador oficial del campeonato, PlayStation, tendrá presencia como *sponsor* de uno de los equipos participantes, el del Porsche 996 Coupé pilotado por Víctor Fernández y Sa Nogueira, del equipo GT Motosport. ■



LA CLÍNICA DEL DOLOR
DEL DOCTOR MARTIRIO

Cada mes, el doctor Martirio tratará los juegos más violentos para PlayStation y diagnosticará el daño físico que provocaría una lucha de estas características. Este mes le toca a *ECW* abrir la boca y decir treinta y tres.











ECW HARDCORE REVOLUTION

Diagnóstico

El movimiento rompe-espaldas de Jerry Lynn, en el que destroza a su contrincante dejándole caer horizontalmente sobre sus rodillas, resulta especialmente estremecedor. Todo el peso del cuerpo de Storm cae sobre Jerry, lo que podría provocar contusiones graves y bastante dolorosas. Este movimiento, aliñado con un par de patadas, podría hacer que el rival tuviera que pasarse una temporada comiendo con una pajita.

Pronóstico

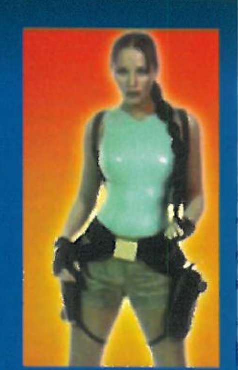
Por si fuera poco, es muy posible que el movimiento rompe-espaldas de Jerry no se limitara sólo a eso. El contrincante sufriría, con toda seguridad, graves lesiones musculares, nerviosas, discales y de ligamentos. Los golpes recibidos en el rostro podrían ocasionar fracturas en la mandíbula, en el tabique nasal y en los pómulos. La sacudida en la pelvis que experimenta Jerry Lynn como consecuencia de su movimiento letal le causaría desgarros debido a la fuerza del golpe, por lo que sería indispensable recurrir a la cirugía correctiva. Tampoco sería sorprendente la ruptura de las arterias principales y hemorragias internas, lo que contribuiría a la falta de circulación y, de no descubrirse, requeriría amputaciones. La mayoría de partes del cuerpo sufrirían dislocaciones debido a la contorsión. Tales heridas son muy dolorosas y pueden acabar en distensiones musculares y fracturas. ■

SIGUE EL DESFILE DE MODELOS

NUEVA LARA DE CARNE Y HUESO

TIENE 16 AÑOS Y SE LLAMA LUCY

Una nueva modelo representará a partir de ahora a la heroína virtual más famosa de todos los tiempos. La modelo que encarnará a Lara en las presentaciones de la compañía editora de la saga *Tomb Raider* (Proein) se llama Lucy Clarkson, tiene 16 años (que le han cundido mucho, a juzgar por su desarrollado aspecto) y pesa 56 kilos. Nació el 6 julio de 1983 en Yorkshire (Reino Unido), tiene los ojos y el pelo castaño y fue presentada en sociedad en la Electronic Entertainment Expo, la feria más importante del sector del videojuego y del entretenimiento, más conocida como E3. La edición de este año que, como siempre, tuvo lugar en Los Ángeles, se celebró del 11 al 13 de mayo y *PSMag* estuvo allí para desvelarte a qué vas a jugar durante el próximo año, ya que en ella se presentaron más de 2.500 productos de cerca de 500 compañías. Te lo contamos en el próximo número. ■



Aun así, nos quedamos con la voluptuosidad poligonal de nuestro único amor





JACKIE CHAN'S KARATE CLUB

Artes marciales.

Técnicas de defensa y ataque.

Prácticas periódicas con el maestro para ayudarle en sus misiones profesionales.

Clases privadas para principiantes y cinturones negros.

TODO EL PODER EN TUS MANOS

Abierto 24 horas al día.

Solo obtendrán diploma los alumnos que superen las misiones encomendadas.

Curso completo:
4.990 ptas.
(P.V.P. estimado).

www.playstation.es









Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888

Tarifa normal: 60 ptas./minuto + IVA (Lunes a Viernes de 8:00 a 20:00 h). Tarifa reducida: 49 ptas./minuto + IVA (resto de horario + festivos de ámbito nacional).

Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.

¡SILENCIO! SE RUEDA

NOS INVENTAMOS LAS MEJORES PELÍCULAS DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS

6. Resident Evil 3: Nemesis

«Los muertos vivientes te invitan a su fiesta de inauguración. Razón: EL INFIERNO.»
Dirigida por: **John Carpenter**

EL ARGUMENTO:

Jill Valentine se dirige a la remota ciudad de Raccoon para encargarse de investigar la misteriosa organización Umbrella Corp. Cuando un grupo de zombies ataca a Jill, el soplón de Umbrella, Carlos, la rescata. Pero la han mordido, de modo que es sólo cuestión de tiempo... Carlos tiene que regresar a la ciudad asediada y recuperar la vacuna del virus T del cuartel general de Umbrella. Sin embargo, se ve obligado a colaborar con el sospechoso jefe de policía Irons y un par de científicos de Umbrella con dudosos motivos. A él también le persiguen, pero una nueva raza de zombi: Nemesis.

EL GANCHO:

¡Podría ser *La noche de los muertos vivientes* del siglo XXI!

¿LUZ VERDE O NO HAY MANERA DE HACERLO?

Sí, tienes razón, es una vacilada. Pero si alguien pudiera hacerlo, ése sería Carpenter. Jennifer López podría encargarse de las partes en *flashback* de la historia y sería muy interesante ver al misterioso Steve Buscemi ingeniándoselas en una película de terror. Un aire de corrupción y soborno le irían que ni pintados al encanto de Dennis Hopper, y Sizemore y Neeson también encajarían a la perfección. Es un reparto de ensueño, pero con un toque de absurdidad en plan *Abierto hasta el amanecer* y mucha inversión en los efectos especiales para Nemesis... tal vez... funcionaría. Bueno, sin olvidarnos, obviamente, del principio sagrado de mantener la tensión y sólo mostrar los monstruos cuando sea realmente necesario. ■



Los tétricos pasillos de Raccoon City son el escenario perfecto para un festín de horror

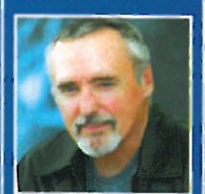
EL REPARTO



▲ Jill Valentine, de la organización STARS: Jennifer López



▲ El chaquetero de Umbrella, Carlos Oliviera: Steve Buscemi



▲ El jefe de policía corrupto: Dennis Hopper



▲ Michael Victor, el chico bueno/malo de Umbrella: Tom Sizemore



▲ Nicholai Zinoviev, otro chico bueno/malo de Umbrella: Liam

Pictures: All Star

MÁS Y MÁS TELA SOBRE EL LANZATELARAÑAS DE ACTIVISION

PARA SUBIRSE POR LAS PAREDES

SPIDERMAN LE ECHA UN PAR... DE TELARAÑAS

Activison se dejó caer en las oficinas de *PSMag* el otro día con una versión jugable de su nuevo título *Spider-Man*, y estamos como unas pascuas ante su iniciativa. Con toda la potencia del motor de *Tony Hawk*, el juego tiene el mismo aspecto distintivo que este clásico del *skate*. Sólo que con telarañas.

El juego te permite rondar por las fachadas de los rascacielos de Manhattan como si estuvieras en una zona peatonal. Puedes escalar cualquier superficie que te apetezca y la cámara se inclinará para mostrar una perspectiva adecuada de tus monerías a 50 pisos de altura. Efectivamente: no es apto para los que tengan vértigo. Como te vas a pasar el rato escalando techos, el sigilo será, obviamente, lo más importante. Además, contarás con una brújula especial que te ayudará a navegar por esta jungla con corazón de hormigón.

Mientras corras de acá para allá atrapando entre tus redes a los malos de la película, dos características concretas te llamarán la atención. Una es el sentido arácnido, que es, nada más y nada menos, que el parpadeo rojo de la cabeza de Parker y que sirve para indicarte que los enemigos no andan lejos. Y no se queda ahí la cosa, porque también te será útil como guía en los niveles más grandes. El otro toque de elegancia es el signo de exclamación que aparece encima de la cabeza de los esbirros cuando les sorprendes. Muy *Metal Gear Solid*.

Todas las misiones se basan en los mismos escenarios del cómic, de modo que prepárate para pasearte por el Daily Bugle, con la inestimable ayuda del Castigador, la Gata Negra, Daredevil y la Antorcha humana. No obstante, los obstáculos se te presentarán encarnados en el Escorpión, el Dr. Octopus, el Rhino, Venom, el Hombre Lagarto y (con un poco de suerte) hasta el mismísimo Duende Verde. No te pierdas nuestra demo exclusiva el próximo mes. ■

Deslízate, arrástrate a gatas y trepa para que nuestro arácnido amigo salve al mundo

VIRGIN APUESTA POR LOS VIDEOCLUBS

SUPERPRODUCCIONES EN PLAYSTATION

AVENTURAS GRÁFICAS PARA LA PEQUEÑA GRAN PANTALLA

Aprovechando el lanzamiento a mediados de mayo de *Drácula*, Virgin ha puesto en marcha una interesante campaña destinada a los clientes de los videoclubs que poseen una PlayStation.



La compañía pretende difundir entre este tipo de consumidores aficionados al cine, normalmente adultos, que en los videojuegos existe un género cercano al *Séptimo Arte*, las aventuras gráficas. Bajo esta promoción, bautizada como «Superproducciones en PlayStation», Virgin está comercializando y alquilando seis títulos de las compañías Cryo y Microïds: *Drácula*, *Amerzone*, *Atlantis*, *Egipto* y *Versalles*. Para Virgin, la realización y el diseño gráfico de estos títulos les proporcionan una categoría comparable a obras de la gran pantalla, con la diferencia de que el desarrollo del argumento y la acción están en manos del jugador.

Para divulgar esta promoción, Virgin cuenta con la ayuda de los distribuidores de vídeo más relevantes de España, que son quienes envían a los videoclubs el material publicitario de apoyo a la campaña. Todo el material responde a una estética y concepto similar al utilizado en el cine en general. ■

Con tu Savvy...

¡Consíguelo!

Savvy
DUAL BAND











MARCACIÓN
POR VOZ



ICONOS PARA
MENSAJES CORTOS



PHILIPS

Juntos hacemos tu vida mejor.

EURO RSCG

IN UTERO Y UBI SOFT UNEN SUS FUERZAS

EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES

SE PUBLICARÁ PARA PLAYSTATION2

Ubi Soft ha unido sus fuerzas con In Utero para publicar *Evil Twin: Cyprien's Chronicles*, un nuevo juego de acción y aventura en 3D. In Utero está llevando a cabo el desarrollo del juego, que será publicado en todo el mundo para PlayStation2, PC y Dreamcast durante el tercer cuatrimestre de este año.

Los elementos místicos y aterradores de *Evil Twin: Cyprien's Chronicles* tienen su origen en el cine fantástico y el estilo gráfico de los cómics contemporáneos. Con una música hechizante y unos escenarios originales, el juego se dirige principalmente a jugadores de entre 15 y 25 años aficionados a la fantasía y las aventuras misteriosas.

Te convertirás en Cyprien, un inocente pero ingenioso huérfano de 10 años que ha sido transportado a un mundo de ensueño corrompido por una extraordinaria amenaza. Para descubrir en qué consiste este peligro deberás viajar por escenarios de pesadilla buscando pistas e interactuando con otros personajes. También tendrás que enfrentarte a terribles criaturas para liberar a otras del malvado control de la amenaza. Será entonces cuando te transformarás en Súper Cyprien, el lado guerrero del personaje, y adquirirás poderes de combate. Según desvela Ubi Soft, Cyprien, que se convertirá en uno de los elementos indispensables de su catálogo, posee una personalidad ambivalente y te deparará grandes sorpresas.

El gerente de In Utero, Xavier Gonot, ha afirmado que «estamos muy contentos de haber podido realizar un proyecto que ocupa un lugar especial en nuestros corazones, porque llevamos mucho tiempo trabajando en él. La calidad del equipo de desarrollo de Ubi Soft y su experiencia en márketing proporcionará a *Evil Twin: Cyprien's Chronicles* una excelente oportunidad de convertirse en un éxito internacional». Por su parte, el presidente de Ubi Soft, Yves Guillemot, ha añadido que «nuestros equipos e In Utero han unido sus conocimientos en gráficos, sonido y jugabilidad de alta calidad para desarrollar nuevos mundos y conceptos».



El pequeño Cyprien se prepara para enfrentarse a una de las terribles criaturas de «la amenaza». ¡Grrrr... qué miedo!



El prota y una amiga atravesando el tiempo y el espacio. La finura no es la marca de la casa...



INFOGRAMES PUBLICARÁ EL VIDEOJUEGO EN SEPTIEMBRE

DUKE NUKEM, DE NUEVO EN MARCHA

LA SALVACIÓN DE LA RAZA HUMANA, EN MANOS DEL HÉROE MÁS MUSCULOSO DE PSX

Chicas guapas. Muchas y necesitadas de ayuda. Este es, *grosso modo*, el argumento de *Duke Nukem: Planet of the Babes*, el nuevo título del rey de la acción en estado puro. Combates interactivos en entornos en 3D de alta resolución, nuevas armas y enemigos y una avanzada inteligencia artificial son los ingredientes de esta nueva etapa de la heroica vida de nuestro protagonista.

La acción se sitúa en la Tierra en un lejano futuro. Los extraterrestres han invadido el planeta y han sembrado el terror y la anarquía. El principal objetivo de estos malvados seres es aniquilar a todos los hombres para poder utilizar a las mujeres en su programa de reproducción. Algunas de ellas logran escapar de sus garras, formando la Resistencia Unificada de Mujeres, que ve peligrar su existencia por una nueva y poderosa arma alienígena. Sólo queda una esperanza, y las miembros de la Resistencia no lo dudan; necesitan la ayuda del legendario héroe Duke Nukem, que viaja a ese mundo futuro a través de una máquina del tiempo. Duke deberá elegir: o ayuda a estas valientes mujeres o los niños dejarán de existir y, por lo tanto, la raza humana se extinguirá.

En su importantísima misión, el musculoso héroe contará con la ayuda de nuevas armas e instrumentos de alta tecnología (lanzagranadas, lanzallamas, máscara de gas, teletransportador, gafas de rayos infrarrojos...). Además, Duke podrá saltar, escalar, nadar y desplazarse con gravedad cero. El juego está compuesto por 24 detallados niveles; 14 son para un solo jugador, 4 son áreas de transición y entrenamiento y 6 son multijugador. La nueva aventura de Duke también incluye nuevos y peligrosos enemigos, como gorilas, orangutanes y chimpancés mutantes y mujeres asesinas, sin que falten algunos clásicos, como los policías jabalís (con colmillos incluidos) y los Octabrains. Veinticinco secuencias de corte cinematográfico desarrollan el hilo argumental del juego. ¿Podrás esperar para ver a Don Músculo de nuevo en acción?

SONY PRESENTA A SANGRE FRÍA Y DESTRUCTION DERBY

COCHES DESTROZADOS Y ESPÍAS TORTURADOS

A PUNTO PARA SALTAR A LA PALESTRA

El pasado día 13, los chicos de Sony consiguieron con una tentadora oferta que moviésemos nuestros acomodados traseros hasta Londres. La oferta no era otra que la presentación en un mismo día y en la capital inglesa de dos interesantísimos juegos. El primero de ellos *A sangre fría*, una aventura gráfica a cargo de los creadores de la mejor serie del género en PlayStation, *Broken Sword*. Y el segundo —pero no por ello menos impresionante— era *Destruction Derby Raw*, una nueva versión de una serie que se ganó el respeto de todos con sus dos primeras entregas.

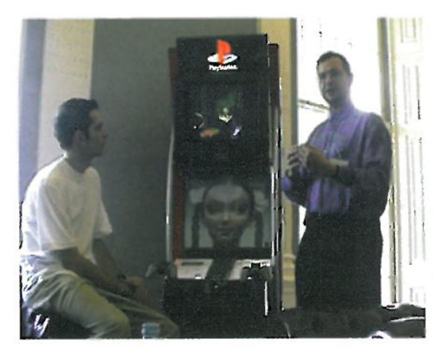
A estas horas aún deben estar recogiendo nuestras babas del Instituto de Arte Contemporáneo, que es donde pudimos ver por primera vez en acción *A sangre fría*, una maravilla de la programación de nombre gélido. De hecho, hasta que no tengamos en las manos una versión completa no podremos deciros si este juego podrá estar entre los mejores, pero a primera vista cualidades no le faltan. Estuvimos charlando con el equipo de programación, que nos hizo notar —cómo no— todas las virtudes de la nueva criatura. A destacar: la iluminación. En algunas de las pantallas que pudimos probar había hasta dos luces dinámicas y algunas más de estáticas que iluminaban al «prota» y proyectaban su sombra en el suelo, todo ello en tiempo real. Lástima que no han conseguido que las animaciones avancen a más de 14 *frames* por segundo... Si deseas saber más detalles sobre esta prometedora joya, no te pierdas la *preview* de este mes en la página 52.

Por la tarde, y después de maltratar a nuestro querido estómago con comida londinense, nos desplazamos hasta el mismo centro de la capital británica para asistir a la presentación de *Destruction Derby Raw* en una pequeña discoteca-coctelería. Después de una breve introducción (menos mal que hay gente que se da cuenta de que lo de los discursitos aburren a todo el mundo), nos pusimos manos a la obra. Con el local plagado de Plays y la bebida gratis pasamos una estupenda tarde practicando para lo que sería el principal evento de la noche; una competición entre todos los presentes.

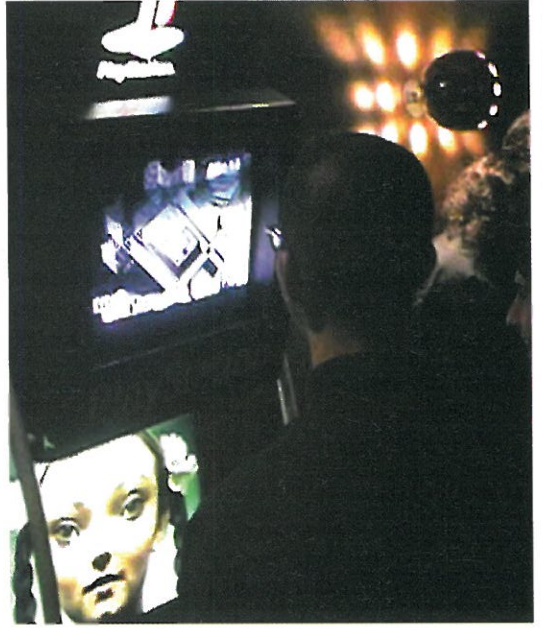
Correremos un tupido velo sobre nuestro papel en el campeonato (sólo decir que fuimos eliminados en primera ronda). Menos mal que estaba con nosotros Alberto Minaya, director de la revista PSM, que ganó con elegancia y sobrada destreza el campeonato.

Pero la diversión de la tarde no vino —únicamente— de las abundantes ingestas de alcohol, sino —especialmente— del brillante juego que teníamos delante. *Destruction Derby*, sin ser un juego sublime, supone una de la experiencias más divertidas que vas a poder experimentar en tu Play durante los próximos meses (no te olvides un MultiTap).

Si tienes algún amigo en este vasto planeta, va a ser una de las mejores compras que puedas hacer. Y si quieres ir abriendo boca, no dejes de leerte el Proyecto Play de este mes, donde conocerás más detalles sobre este brutal *divertimento* de coches y choques. ■









Ana Cris Gilaberte es directora de la edición española de *PlayStation Power*

FÓRUM PLAYSTATION

UNA NUEVA ERA



Una vez superados los primeros meses del año 2000, no sólo hemos podido comprobar que el mundo no se acaba sino que, por el contrario, se ha abierto una nueva era ante nosotros; un tiempo de cambios marcados por la tecnología y la información. Una nueva era en la que la PlayStation2 tiene mucho que decir.

El presidente de Sony Computer Entertainment America, Kazuo Hirai, definió en la rueda de prensa previa a la E3 (Electronic Entertainment Expo) la nueva plataforma de Sony no como la Play de nueva generación, sino como un «sistema de entretenimiento interactivo», capaz de redefinir y rediseñar el ocio electrónico doméstico. El lanzamiento simultáneo de la PS2 en Europa y Norteamérica el próximo día 26 de octubre será pues el inicio de esta nueva era, que ya ha comenzado en Japón.

Sin casi darnos cuenta, el crecimiento espectacular de la PlayStation a lo largo de estos cinco años de vida ha ido modificando la definición tanto de los videojuegos como de los usuarios. Así, mientras que en el año 1995 eran pocos los elegidos, fueron más los que vieron los videojuegos como una forma de diversión para una minoría joven y a menudo calificada de «bichos raros». La capacidad integradora de la PS2 en una sola plataforma —juegos, música, cine e Internet— no sólo aumentará el número potencial de usuarios sino que también comportará una modificación de sus perfiles. Sony consiguió atraer primero a un público juvenil (en una segunda etapa se acercó a los más pequeños) y ahora con la PlayStation2 se propone acercar y afianzar a un sector adulto que ya no ve la nueva consola de Sony como un instrumento únicamente para jugar sino como un nuevo equipo de ocio doméstico como lo pueden ser la minicadena, el ordenador o el vídeo.

Actualmente en Estados Unidos hay una Play en uno de cada cuatro hogares. En los dos primeros meses desde el lanzamiento de la PS2 en Japón se han vendido dos millones de unidades y las previsiones mundiales de ventas de la compañía son de 10 millones de consolas a finales del año próximo. No hace falta ser vidente para saber que la PS2 puede ser la primera consola calificada de «electrodoméstico» familiar en todos los hogares. Tiempo al tiempo. ■

CENTRO MAIL

www.centromail.es

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ©981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ©966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ©950 260 643 NUEVA DIRECCIÓN
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ©971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
• C/ Sants, 17 ©932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ©934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ©937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ©938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ©937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ©947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ©956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ©957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ©972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ©958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ©943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ©974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ©953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ©928 418 218
• Pº de Chil, 309 ©928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ©987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ©987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ©917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
• C.C La Vaguada, Local T-038 ©913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ©918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ©916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ©916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
Pozuelo Ctra. Humera, 87 Portal 11, Local 5 ©917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ©916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ©968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ©986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ©921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legion, s/n ©954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ©977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenis, 6 © 976 536 156
• C/ Cádiz, 14 © 976 218 271



PLAYSTATION DUAL SHOCK 19.900

PLAYSTATION DUAL SHOCK + JUEGO PLATINUM * + MALETÍN ~~26.900~~ 22.900

* P.V.P. no superior a 4.000 pts.

ALTAVOCES LOGIC 3 SOUND STATION ~~12.990~~ 11.990 (BLUE, PURPLE)

ARCHIVADOR DISK STATION LOGIC 3 2.990

CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3 1.290

CABLE SCART RGB LOGIC 3 1.290

CONTROL PAD GUILLEMOT SHOCK2 INFRARED 4.990



CONTROLLER DUAL SHOCK ~~4.500~~ 4.190 (AZUL, NEGRO, TRANSPARENTE, VERDE)



JOYSTICK ACT LABS EAGLEMAX 3.990



LINK CABLE ~~3.500~~ 3.250

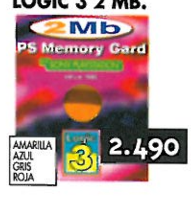
LINK CABLE LOGIC 3 1.290

MALETÍN GAME MULTI-CASE LOGIC 3 4.990

MEMORY CARD LOGIC 3 1 MB. 1.290 (AMARILLA, AZUL, GRIS, ROJA)



MEMORY CARD LOGIC 3 2 MB. 2.490 (AMARILLA, AZUL, GRIS, ROJA)



MEMORY CARD LOGIC 3 4 MB. 3.990 (GRIS)

MEMORY CARD SONY ~~2.100~~ 1.990 (TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, VERDE, AZUL, NEGRA, GRIS)

MOUSE (RATÓN) ~~4.200~~ 3.990

MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3 ~~5.990~~ 5.900




MULTI TAP ~~4.900~~ 4.750



PACK PERIFÉRICOS ~~4.900~~ 4.750



PISTOLA G-CON 45 ~~6.990~~ 6.490



PISTOLA LOGIC 3 P7K LIGHT GUN ~~4.990~~ 4.490 (SILVER, BLUE)

RATÓN PLAY2WIN SAMURAI 1.990 (AZUL, ROJO)



RFU ADAPTOR ~~3.500~~ 3.250



RF-UNIT LOGIC 3 2.190



VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM 19.990



VOLANTE GUILLEMOT FERRARI COMPACT 7.990



VOLANTE GUILLEMOT FERRARI SHOCK 2 10.990



VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL ~~10.990~~ 10.490



VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE GTO ~~6.990~~ 4.990



VOLANTE McLAREN STEERING WHEEL ~~11.990~~ 11.490



pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19



www.centromail.es

Juego	Precio anterior	Precio
A SANGRE FRÍA	cons.	cons.
BARBIE: SUPER SPORTS	4.990	4.490
BICHOS	3.990	3.490
COLIN McRAE RALLY	4.990	4.490
COLONY WARS 3: EL SOL ROJO	4.990	4.490
CRASH BANDICOOT 3	3.990	3.490
CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC	7.990	7.490
DRACULA (RESURRECCIÓN)	7.990	7.490
EVERYBODY'S GOLF 2	4.990	4.490
F1 2000	7.990	7.490
F1 RACING CHAMPIONSHIP	6.995	6.490
FEAR EFFECT	8.990	8.490
FINAL FANTASY VII	3.990	3.490
FINAL FANTASY VIII	9.990	8.490
GEKIDO	7.990	7.490
GHOUL PANIC	6.990	6.490
GRAN TURISMO	3.990	3.490
GRAN TURISMO 2	9.990	8.490
GRANDIA	7.995	7.490
INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO '98	3.890	3.490
INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2	9.490	8.490
ISS PRO EVOLUTION	9.490	8.490
JOJO'S BIZARRE ADVENTURE	6.990	6.490
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA 2	7.990	7.490
MANAGER DE LIGA	8.990	8.490
METAL GEAR SOLID	9.490	6.990
METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS	3.990	3.690
MICHELIN RALLY MASTERS	7.990	7.490
MICRO MANIACS	7.990	7.490
MOTO RACER 2	3.990	3.690
N-GEN	7.990	7.490
PRIMERA DIVISIÓN STARS	7.990	7.490
RAYMAN	3.290	2.990
RESCUE SHOT	4.990	4.490
RESIDENT EVIL 2	4.490	3.990
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS	8.990	8.490
RESIDENT EVIL: SURVIVOR	8.990	8.490
RIDGE RACER TYPE 4	3.990	3.490
ROAD RASH JAILBREAK	7.990	7.490
RONALDO V-FOOTBALL	7.990	7.490
SPYRO THE DRAGON	3.990	3.490
SUPERBIKE 2000	7.990	7.490
SYPHON FILTER 2	6.990	6.490
TEKKEN 3	3.990	3.490
TELEÑECOS RACEMANIA	4.990	4.490
THE DUKES OF HAZZARD	4.995	4.490
THEME PARK WORLD	7.990	7.490
TOCA TOURING CARS 2	4.990	4.490
TOMB RAIDER III	4.990	4.490
TOMBI! 2	4.990	4.490
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1999/2000	7.990	7.490
URBAN CHAOS	8.990	8.490
VICTORY BOXING CHALLENGER	6.990	6.490
WWF SMACKDOWN!	8.990	8.490

Juego	Precio anterior	Precio
COLIN McRAE RALLY 2	8.990	8.490
EURO 2000	7.990	7.490
MEDIEVIL 2	4.990	4.490
STAR WARS: EPISODIO 1 JEDI POWER BATTLES	6.490	5.990
LEGEND OF LEGAIA	4.990	4.490

RESÉRVALO Y CONSIGUE UNA CAMISETA O UNA MEMORY CARD GRATIS

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Precios válidos del 1 al 30 de junio, hasta fin de existencias.

IMPUESTOS INCLUIDOS





























CONCURSO



¿Hay vida después de la muerte? ¿Realmente tenemos alma? Si es así, ¿para qué sirve? Y los brujos... ¿existieron alguna vez? ¿Cuál es nuestra misión en la vida? ¿Y en la muerte?... No, no te has confundido; estás leyendo *PlayStation Magazine*, no *Más Allá*. El asunto filosófico viene porque este mes puedes ganar *Medievil 2*, un juego que contiene las respuestas a muchas de las preguntas que han desvelado tus sueños en algún momento de tu vida. Descubrirás que tras la muerte volverás a la vida hecho un esqueleto, que las almas sirven para conseguir armas, que los brujos son muy malos y que los héroes no tienen músculos.

La pregunta

¿Cómo se llama el huesudo héroe de *Medievil 2* ?

1. Zarok
2. Daniel Fortesque
3. John Gallowmere

El premio

Un juego *Medievil 2* para cada uno de los cuarenta ganadores



La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Medievil 2*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.






NOSAURS

PREVIEWS





Strider onos ofrece una nueva mirada «retro» posterior a los 8 bits de antaño

STRIDER HIRYU 1&2

CAPCOM

En 1989, cuando aún no existía *Street Fighter* y a Capcom todavía no se le había ocurrido que una simple idea podría exprimirse hasta dar lugar a una larga serie de secuelas, salió una recreativa que sería recordada con cariño durante muchos años.

El héroe ninja de *Strider* era todo acción. Un manojo de energía pura capaz de saltar, escalar, rodar y blandir la espada sin descanso. En la escena más famosa del juego, el descenso por la montaña, nuestro ninja se va abriendo paso a base de trocear a tal cantidad de malos que dejaría en ridículo a cualquier «peli» japonesa de serie B de artes marciales.

Capcom no ha conseguido abandonar tales prácticas, y acaba de anunciar el lanzamiento de una secuela nuevecita (aunque todavía en 2D) para PlayStation. Además se incluirá un CD con el juego original. ■

En *Dash 2*, las heroicidades del hombre-cohete pasan por una sesión de maquillaje en 3D




ROCKMAN DASH 2: GREAT EXPECTATIONS

CAPCOM

Hubo un breve momento en la historia reciente de la cultura pop en el que Rockman, alias Megaman en occidente, podría haber estado de moda hasta el último de sus bits. Con sus pantalones de pata de elefante equipados con cohetes y su aspecto de Astro-Boy prepubescente, no cuesta imaginarlo participando en un videoclip «retro» para Air. Por desgracia, sólo ha contado con la ayuda de unos plataformas logrados pero del montón, o productos derivados poco afortunados.

Rockman Dash 2 le brinda una oportunidad más para realizar nuevas piruetas con la propulsión a chorro, esta vez en 3D. El control analógico, que se sirve de ambos *sticks* y los botones laterales, ya es de por sí digno de mención. Todavía no está claro si ello bastará para que este héroe encandile al público occidental pero, aunque resulte paradójico, confinarle a una vida de dudosa fama entre los jugadores japoneses tal vez sea lo mejor para él... ■

36 ON 136 OE プレイステーション

ORIENT EXPRESS

PS2 SALE DISPARADA COMO UN COHETE

¡ES FANTÁSTICO!

SONY CREA FUEGOS ARTIFICIALES CON *FANTAVISION*

PSMag jugó a *Fantavision* en el PlayStation Festival 2000 de este año (el reportaje completo apareció en *PSMag 40*) y la verdad es que da gusto verlo. Tanto es así, que no hemos podido resistirnos a traerte más detalles sobre el petardeo oriental de Sony, listo para explotar en PS2 este mes. Lo ha creado la misma gente que estuvo detrás de *Ape Escape*, o sea que está hecho con verdadera devoción.

Al golpear las gemas de colores haces que los cohetes exploten en el cielo. Si consigues golpear varias consecutivamente lograrás realizar combos que mejorarán sustancialmente tus explosiones. Cuanto mejor sea el combo más impresionantes serán tus fuegos. Se trata de una extraña mezcla de puzzles y acción, y también recuerda ligeramente a *Missile Command* en la manera en que debes hacerte con las gemas. *Fantavision* parece dispuesto a demostrarnos la habilidad de PS2 para desplegar castillos de fuegos artificiales con suficientes colores y partículas brillantes como para abrasarnos las retinas. Esperemos que no quede todo en un barril de pólvora mojada...



Pasa de la tortícolis, de los pies fríos y del dolor de tripas por culpa del exceso de Conguitos, y contempla tus propios fuegos artificiales desde el sofá de tu casa







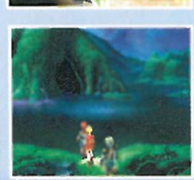


Fantavision: un juego de PS2 que seguro que arrancará algún que otro «¡Ooooh!»

NUEVOS LANZAMIENTOS

CHRONO CROSS
(SQUARE)

Chrono Trigger, el RPG de viajes en el tiempo que Square creó para SNES, era tan bueno que no hace mucho sacaron una versión con sólo algunas mejoras para PlayStation. Y se volvió a vender de maravilla. En esta ocasión, *Chrono Cross* retoma la misma historia con un nuevo *look*. Quizá no hayan invertido tanto tiempo y dinero como en *Final Fantasy*, pero este juego representa la vuelta de Square a la cálida y conmovedora atmósfera de su último producto en 16 bits, y hasta ha cosechado una puntuación de 36 sobre 40 en la revista japonesa *Famitsu*. ■

Chrono Cross llega con un original sistema de combate basado en la resistencia de los luchadores

MAGICAL DROP F
(DATA EAST)

Mientras en occidente tenemos algunos problemas para dar con una versión convincente de *Tetris*, en Japón no han dejado de salir juegos que combinan puzzles y acción. Juegos como *Puzzle Bobble*, alias *Bust-A-Move*, o las tropecientas secuelas de *Puyo Puyo*, conocido aquí como *Dr Robotnik´s*, aguantan con bravura en las salas de recreativas. Ahora hay que sumarles *Magical Drop F*, en el que los personajes del tarot controlan a un clown estilo Pierrot que se encargará de unir y hacer explotar bolas de colores. Estamos ante una versión ligeramente mejorada de *Magical Drop III* que promete ser un éxito de ventas gracias al culto que arrastra este género. ■




Los aficionados a los puzzles de acción pueden irse preparando para la llegada de *Magical Drop F*

SEIREI-SONGS
(ENIX / OPUS)

Enix lo define como una aventura de acción musical, y no es una mala descripción. A primera vista la idea es parecida a la de *PaRappa The Rappa* y *Um Jammer Lammy*; ver como tu adversario interpreta un ritmo y después repetirlo para ir avanzando en la historia. Cada una de tus interpretaciones es evaluada, y si consigues una calificación de «Great!» podrás acceder a una pantalla adicional en la que tienes un tiempo extra para componer tu propia música y ganarte unos puntillos. Aunque podría muy bien ser que la burbuja de los juegos de música, ritmo y karaoke estuviese a punto de estallar, ¿no? ■





Seirei-Songs: resulta sorprendente el gusto de los japoneses por los juegos de rítmicos tamborileos

TOP JAPÓN

TOP 5 - LOS MAS VENDIDOS



1. Gallop Racer 2000 (Tecmo)
2. Mobile Suit Gun: Giren's Ambition - Genealogy of Zion (Bandai)
3. Vagrant Story (Square)
4. Biohazard: Gun Survivor (Capcom)
5. Azito 3 (Bandai)

TOP 5 - LOS MAS ESPERADOS

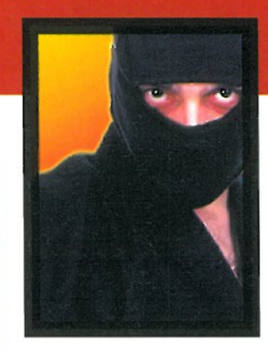


1. Dragon Quest VII (Enix)
2. Final Fantasy IX (Square)
3. Tales Of Eternia (Namco)
4. Super Robot Taisen Alpha (Banpresto)
5. Star Ocean 3 (Enix)

TOP 5 - LOS FAVORITOS DE LOS LECTORES



1. Vagrant Story (Square)
2. Valkyrie Profile (Enix)
3. Gran Turismo 2 (SCE)
4. Final Fantasy VIII (Square)
5. Poplocrois Story II (SCE)



Ninja X el nuevo y misterioso de *PSMag*, avanza con paso sigiloso por las calles de Tokio a la caza de polígonos...

JUVENTUD OTAKU

EL MOTOR DE LAS EMOCIONES

La calidad de gráficos de los juegos que se vieron en el Festival PS2 fue tal que resulta fácil pasar por alto las promesas de mayores cotas de implicación e interactividad previas a su lanzamiento pero, ¿cuál acabará siendo el combustible del motor Emotion?

Puede que los Tamagotchi hayan pasado a mejor vida, pero los juegos de crianza siguen teniendo éxito en Japón. Fíjate, por ejemplo, en el éxito de ventas de la saga *Monster Farm* para PlayStation. En este juego eres el encargado de un establo de monstruos, y debes criarlos, entrenarlos, enviarlos a erráticas búsquedas para conseguir nuevos tesoros y, a continuación, utilizar tus mejores ejemplares para desafiar a un combate de gladiadores a los monstruos rivales que han criado tus amigos. Un año después de su lanzamiento, *Monster Farm 2* sigue siendo uno de los juegos favoritos de la nación nipona.

La idea que se esconde detrás de los juegos de crianza es que cuanto más se le permita al jugador moldear un mundo a su gusto y percibir la influencia de sus decisiones con el paso del tiempo, más se implicará en el juego. De hecho, la partida se convierte en un reflejo de su propia personalidad. Por pasajera que parezca, este ninja está convencido de que merece la pena ver cómo evoluciona la moda de los juegos de crianza... ■

AKIHABARA MON AMOUR

NINJA X SE MUEVE SIGILOSO POR LOS CALLEJONES DEL BARRIO MÁS TECNOLÓGICO DE TOKIO Y ENVÍA LAS ÚLTIMAS VERDADES Y MENTIRAS A *PSMag*...

Los aficionados a Enix tendrán que seguir mordiéndose las uñas de impaciencia otro mes más, y es que *Dragon Quest VII* vuelve a retrasarse. Aunque aún no ha sido confirmado, uno de los rumores que más circulan por aquí apunta a que el causante es un pequeño segmento defectuoso en el código que permite la compatibilidad de la nueva consola con los juegos de la PlayStation original.

Actualmente, Monolith Soft está reclutando personal creativo de alto nivel para trabajar en un nuevo gran juego de rol. Se trata del provisionalmente llamado *Project X*, que saldrá de la mano de Namco. El equipo de desarrollo, que ya puede presumir de contar con verdaderos talentos en sus filas, está encabezado por antiguos diseñadores de Square y Namco.

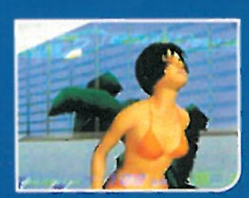
Se acaba de anunciar el lanzamiento de *Star Ocean 3* para PS2. De hecho, *SO:TSS* ya salió en Japón en julio de 1998, pero fue necesario esperar mucho tiempo hasta su lanzamiento europeo.

El nuevo juego de puzzles de Artdink para PlayStation, *U-SA* (o *Derecha e Izquierda*, para los aficionados a los juegos de palabras traducidos literalmente) contará con un modo de edición en el que podrás crear y grabar nuevos niveles para que los resuelvan tus amigos. Básicamente, se trata de hacer rodar una bola a través de un laberinto de obstáculos.

SÓLO EN JAPÓN

PRIMAL IMAGE
(ATLUS)

Si eres de los que pensaste que todo el revuelo con los pezones pixelados de la Srta. Croft se había salido de madre, espera a ver la que se arma con Primal Image. Este rancio simulador de PS2 para viejos verdes te permite hacer posar a jovencitas modelos generadas por ordenador para después tomar instantáneas desde, digamos, ángulos «estéticos». Hay una amplia oferta de parajes exóticos que sirven de telón de fondo y puedes hasta vestir a las modelos con la ropa que prefieras. No esperes ver llegar este juego por estas lares en un futuro próximo. ■



PLAYSTATION EN VIÑETAS (LA SERIE)

LA CALIDAD DE VUESTROS DIBUJOS GARANTIZA LA CONTINUIDAD DE ESTA SECCIÓN. ¡ENHORABUENA!

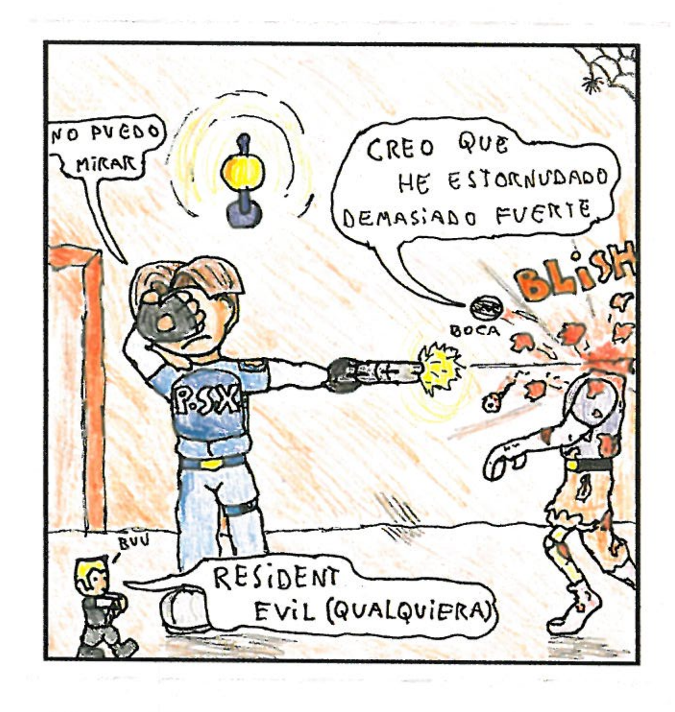
No, si ya sabemos mucho y que cada vez que nos mandáis un cómic es con el sincero y loable afán de dar a conocer vuestro arte y poderío con el rotring y los plastidecor... Y de muestra, un botón de Manel Ríos que nos envía esta ilustre joya del octavo arte para demostrar que no todo en esta vida se hace por interés ni por puro deseo material...






















DEUCE
8 BASE POLY-CARBONATE LENS
NYLON FRAME
STAINLESS STEEL OPTICAL HINGES
BRUCE IRONS
WWW.ARNETTE.COM
arnette

NOMBRE:

STAR TREK: INVASION!

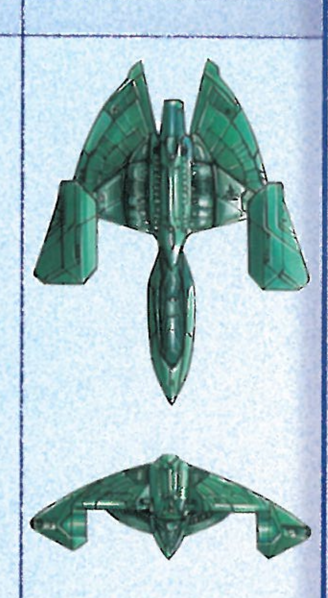
OBSERVACIONES:

WARTHOG PROMETE LLEVARTE A DONDE NINGÚN *TREKKIE* ESTUVO ANTES...

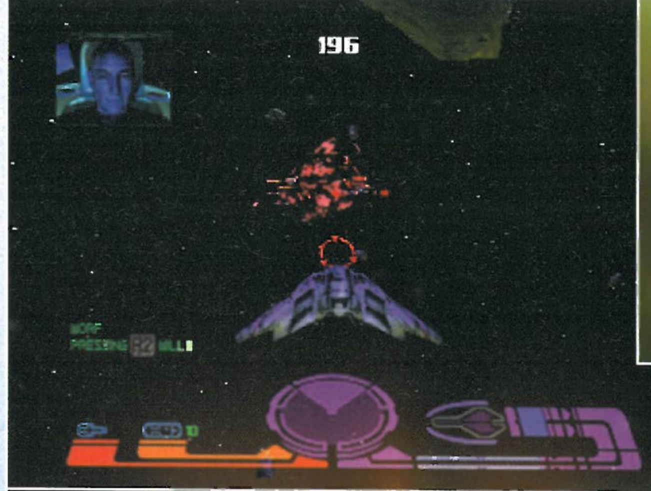
CARACTERÍSTICAS

GÉNERO:	Combate espacial
DISTRIBUIDOR:	Proein
FABRICANTE:	Warthog
FECHA DE LANZAMIENTO:	Septiembre

DISEÑO:



COMPLETO: 80%





Las profundidades estigias del Cuadrante Alfa. Que no se te olvide: en el espacio, nadie oirá tus láseres...

FECHA ESTELAR 54211.82...

Los hechos narrados en *Star Trek: Invasion!* transcurren aproximadamente cinco años antes de *All Good Things*, el último episodio de *Star Trek: La nueva generación*. Así pues, el juego coincide temporalmente con los episodios de *Star Trek: Voyager* y *Deep Space Nine*. A menos, claro está, que suscribas las teorías de muchos *trekkies* que afirman, con argumentos algo dudosos, que las fechas estelares son aleatorias y que a menudo no son secuenciales ni tan siquiera en los episodios individuales.

De acuerdo con la página 11 del *Manual de Informes Técnicos de la Federación*, «el 4 de diciembre de 2230, a las 12 del mediodía según el meridiano de Greeenwich terrano, la Federación Unida de Planetas adoptó la fecha estelar como medida universal de tiempo. Las fechas estelares se basan en el ciclo de resplandor máximo de una estrella Variable Cepheid llamada Fomalhaut-A, situada dentro de los límites de la Federación».

Seguramente estarás demasiado ocupado jugando a juegos de alucine como para preocuparte por memeces así, pero eso no quita que, de momento, *Star Trek: Invasion!* pinte muy prometedor. Con un poco de suerte podrás echarle el guante a una copia en menos de 180 fechas estelares. Más o menos, vaya.

Diario de a bordo de *PSMag*. Fecha estelar 54211.82. Los Borg vuelven a la carga, amenazando de nuevo la existencia de la humanidad. En un intento desesperado para subyugarlos, la Flota Estelar ha encargado una nueva nave de ataque tipo Valkyrie, diseñada exclusivamente para combates a corta distancia. *PSMag* se puso en contacto con Haydn Dalton, diseñador jefe del USS Warthog, para que nos hablara de sus planes para *Star Trek: Invasion!* y de las aproximadamente 30 misiones que contiene el juego.

«Es un juego de combate espacial de ritmo rápido tipo arcade basado en los personajes e historias de *La nueva generación*», empieza a contar Haydn. «En el juego tu personaje es Cooper, un soldado que acaba de ser reclutado, junto con muchos otros, para que entre a formar parte del grupo de asalto Valkyrie del Escuadrón Rojo, la punta de lanza contra la nueva amenaza Borg.» Un argumento que probablemente te sonará bastante factible y familiar, si eres *trekkie* a tiempo parcial. Pero es posible que los seguidores más acérrimos se queden descolocados con las referencias a Valkyrie puesto que, como muchas características del juego, son únicas en el cuadrante PlayStation del universo *Star Trek*.

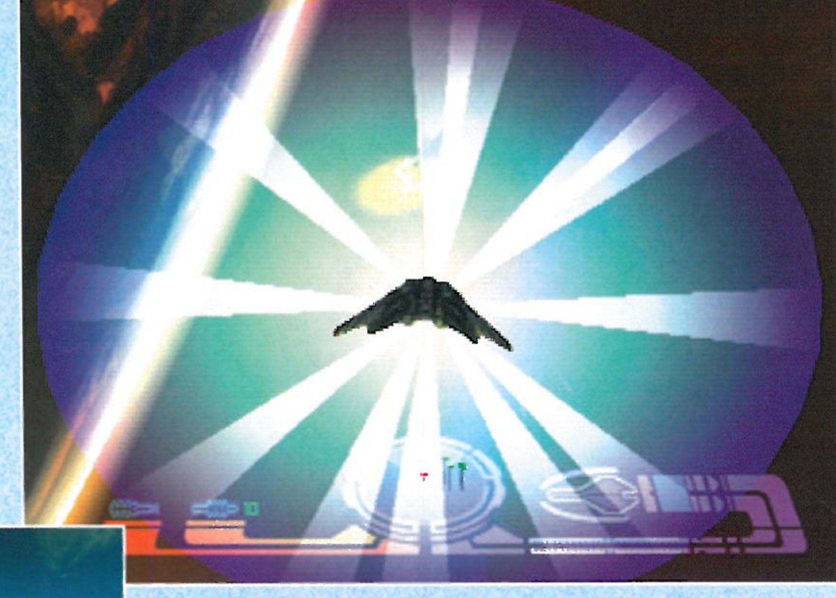
Valkyrie es el nombre que recibe la pequeña nave de ataque de la Federación que pilotas en el juego. Su inclusión responde al propósito de aumentar la velocidad de la jugabilidad y mejorar los elementos de combate naval de *Invasion*. No es que parezca muy propio de *Star Trek*, ¿verdad? No obstante, las buenas noticias son que Paramount Studios (creadores de la serie de televisión) han supervisado todos los pasos de Warthog, de modo que todo lo que aparece en el juego puede considerarse auténtico, incluida la fecha estelar en la que tienen lugar los acontecimientos e incluso una especie totalmente nueva, conocida como Kam'Jahtae.

«Se trata de una antigua raza con un gran chip en los hombros» puntualiza Haydn. «Miden entre 2'10 y

«Los Paramount Studios han supervisado cada uno de los pasos de Warthog»



¡Ohhhhhh! ¡Agárrate que vienen curvas! La nueva nave Valkyrie de *Invasion!*, rauda y veloz, permite todo tipo de maniobras aplastaBorgs



¿Te gustan las páginas Web? Date una vuelta por Activision (www.activision.com), la distribuidora inglesa, Warthog (www.warthog.co.uk) o *Star Trek* (www.startrek.com) para enterarte de las noticias más fresquitas

2'45 cm de alto, son muyfuertes y leales a su líder hasta la muerte. Se desplazan en grupo y tienen un historial plagado de victorias a sus espaldas.» Muy bien, pero... ¿quién había oído hablar de ellos antes?

Por descontado, *Invasion!* tendrá muchísimos elementos conocidos por los fans de *Star Trek*, incluidas las voces de los actores Patrick Stewart y Michael Dorn (en la versión en inglés), cuyos personajes Jean Luc Picard y Worf aparecen en el juego. Mejor será que estés listo para repasarte las naves más memorables, como los Pájaros de Guerra romulanos y los Pájaros de Presa de los Klingon. Estas gigantescas naves espaciales, entre las que se incluye la inevitable USS Enterprise, no ofrecen sólo un telón de fondo imponente para tus escarceos aéreos, sino que a menudo también desempeñan un papel en las misiones. Puede que te toque formar parte de un escuadrón que intenta proteger a una de ellas o que tengas que organizar un ataque en su contra. En cualquier caso, ofrecen un interesante cambio de punto de vista respecto a las misiones tradicionales.

«La IA de los enemigos y de tus compañeros de escuadrón es genial. A veces puedes contemplar cómo uno de tus compañeros Valkyrie le sigue la pista a un enemigo y cambia de armamento para lograr la mayor eficacia. Si consigue cargárselo, a veces se jacta y se marca una acrobacia», explica Haydn, quien, obviamente, empieza a tener madera de *trekkie*, a pesar de que antes no trabajaba en este proyecto.

¿Cuál es el logro que más enorgullece al equipo de desarrollo de *Invasion!*? Haydn no lo duda ni un instante: el motor de gráficos, que puede conseguir reunir en pantalla entre 20 y 30 naves a la vez. «Para PlayStation es increíble», alardea. Por lo que se desprende de todos los poros de este juego, parece ser que estamos ante un producto hecho con todo el cariño en todos los aspectos. Incluso se rumorea que probablemente una o dos de las naves diseñadas para el juego aparezcan en los futuros episodios de *Star Trek*. Cuando llegue el momento, acuérdate de que tú ya las habías visto antes. Y, sobre todo, dónde las viste. ■





¡Cuidado! Los seguidores de la cosmología de *Voyager* (de la que *Invasion!* forma parte) podrían enterarse de cosas acerca de Janeway, Tuvok y Torres que no les gustará saber...

PERFIL

LOGO:	WARTHOG
NOMBRE:	Haydn Dalton
CARGO:	Jefe de diseño
TRAYECTORIA:	Haydn había trabajado anteriormente en clásicos como *Double Dragon*, *Operation Wolf*, *Assassin* y, por supuesto, *Daffy Duck Goes to Hollywood*
INFLUENCIAS:	Aunque aparentemente no había prestado atención alguna a las entregas de *Colony Wars*, Haydn afirma que sus únicas influencias fueron *Omega Boost* y *R-Type*. Es de suponer que la serie televisiva de *Star Trek* también ha tenido algo que ver en esta historia

MÁS INFORMACIÓN

PÁGINA WEB:	www.warthog.co.uk

NOMBRE:
X-MEN: MUTANT ACADEMY

OBSERVACIONES:
LA PATRULLA X ADQUIERE OTRA DIMENSIÓN AL INICIAR SU NUEVA ANDADURA EN LA GRIS







El aspecto de los movimientos es mucho mejor en 3D, especialmente cuando la cámara gira

CARACTERÍSTICAS:

GÉNERO:	*Beat'em up*
DISTRIBUIDOR:	Proein
FABRICANTE:	Paradox
FECHA DE LANZAMIENTO:	N/D
COMPLETO:	75%

Quizá estén aburridos de enfrentarse a los abueletes de *Street Fighter*, o quizá sólo sientan la necesidad de hacer algo que no sea en 2D. Sea cual sea la razón, la Patrulla X se está preparando para librar una batalla más en PlayStation con unas 3D de ensueño, cortesía de Paradox y Activision. *PSMag* habló con Jay Halderman, productor de *X-Men: Mutant Academy* para sonsacarle sobre lo que, según él, será el mejor juego de la Patrulla X hasta el momento.

Jay empieza su relato. «Con *X-Men: Mutant Academy*, es la primera vez que la Patrulla X estará en un juego en 3D. Se trata de un juego de lucha con un montón de acción al estilo de los superhéroes, montañas de efectos especiales y unos entornos muy atrayentes, todo basado en la archiconocida Patrulla X.» Esto, explica Jay, hace de *Mutant Academy* un producto mucho más fiel a la Patrulla X que los juegos del tipo *X-Men Vs Street Fighter Ex*, en que estos héroes del cómic son poco más que artistas invitados en el juego de otro.

En el juego aparecerán no menos de diez miembros de la Patrulla, cada uno con varios trajes distintos (incluidos los supertrapitos que lucen en la nueva película). Jay se apresura a señalar: «hay un montón de diferencias en lo que a personajes se refiere. Para hacer justicia a los cómics, todos tienen una altura, peso y habilidades distintas». Por no mencionar las garras, las lenguas venenosas, los láseres y algún que otro poder psíquico.

Mutant Academy quizá sólo cuente con diez luchadores, pero es tan variado como cualquier otro *beat 'em up*. Incluso podrás elevar la lucha a los cielos con movimientos de combate aéreo, que Jay compara con los de la secuencia de entrenamiento en *The Matrix*. De primera.

Todos los escenarios de combate, desde la Zona Azul de la Luna a Nueva York Bajo el Ataque del Centinela o la Cubierta del Heliotransportador de S.H.I.E.L.D., están basados en las famosas localizaciones de la historias de la Patrulla X y el juego cuenta incluso con algunos escenarios interactivos. «Hemos trabajado muy duro para representar esos lugares de forma realista y hemos recogido todos los datos posibles para trasladar a los jugadores a esos emplazamientos», explica Jay. «El universo Marvel es un componente clave del atractivo de la Patrulla X.» En este punto, Jay empezó a murmurar algo sobre estar enamorado del personaje de Tormenta, pero nos hizo prometer que no le contaríamos nada a su mujer. Cosa que no hemos hecho. Todavía... ■



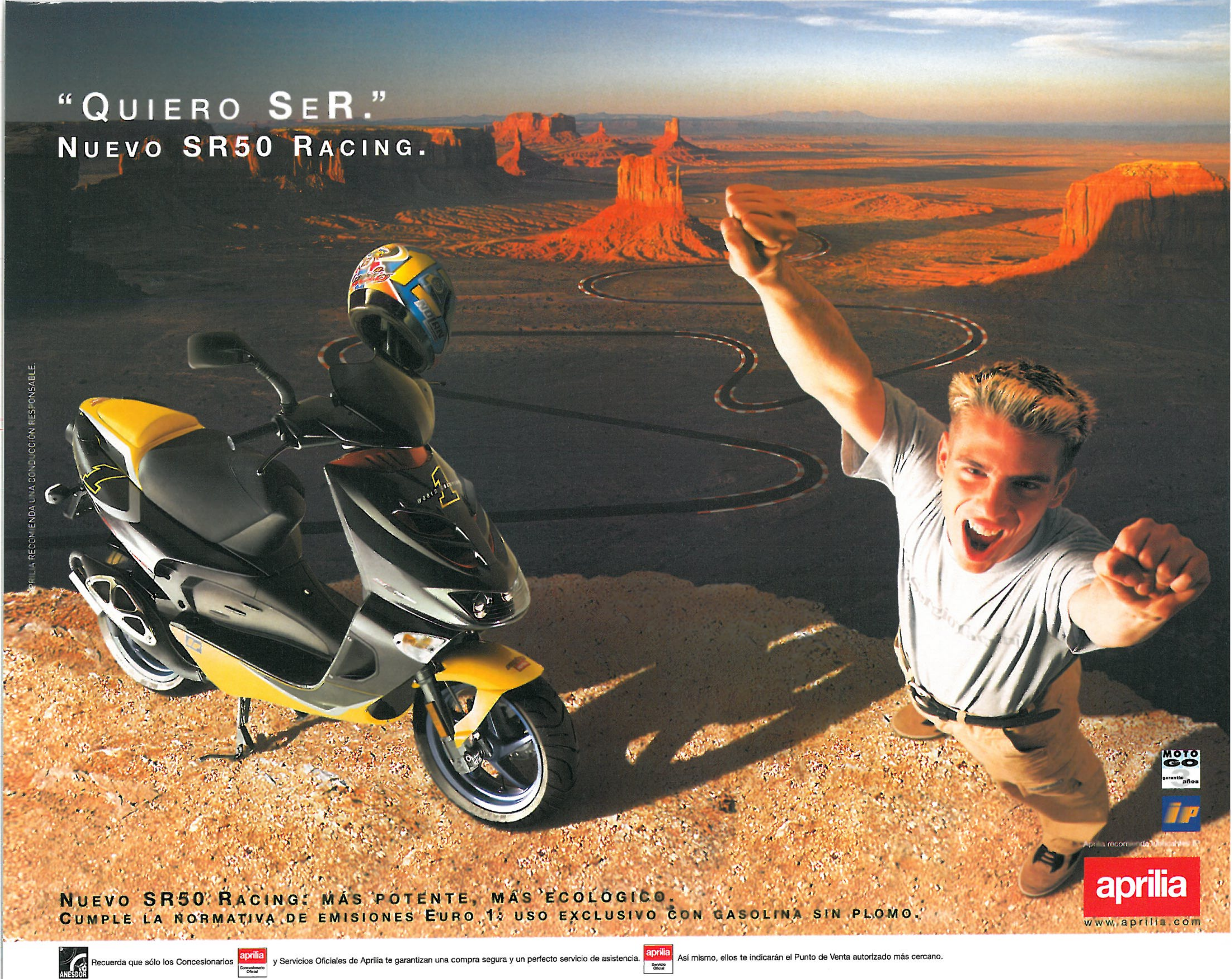


Lobezno (Wolverine) tiene un montón de movimientos especiales bastante salvajes (que Cíclope acaba de probar en sus propias carnes)

PERFIL

COMPAÑÍA:	Activision
NOMBRE:	Jay Halderman
CARGO:	Productor
TRAYECTORIA:	Jay ha trabajado en varios títulos de Activision, entre los que se incluyen *Apocalypse*, *Asteroids*, *Pitfall 3D* y *Wu Tang*
INFLUENCIAS:	Las influencias de Jay incluyen, obviamente, los cómics de La Patrulla X y la película *X-Men*, que se estrenará en julio en Estados Unidos y que ha dirigido Bryan Singer

«Un juego de lucha en 3D con un montón de acción al estilo de los superhéroes...»


"QUIERO SER."
NUEVO SR50 RACING.
APRILIA RECOMIENDA UNA CONDUCCIÓN RESPONSABLE.
NUEVO SR50 RACING: MÁS POTENTE, MÁS ECOLÓGICO.
CUMPLE LA NORMATIVA DE EMISIONES EURO 1: USO EXCLUSIVO CON GASOLINA SIN PLOMO.
MOTO GO garantía 3 años
aprilia
www.aprilia.com
ANESDOR
Recuerda que sólo los Concesionarios
aprilia Concesionario Oficial
y Servicios Oficiales de Aprilia te garantizan una compra segura y un perfecto servicio de asistencia.
aprilia Servicio Oficial
Así mismo, ellos te indicarán el Punto de Venta autorizado más cercano.

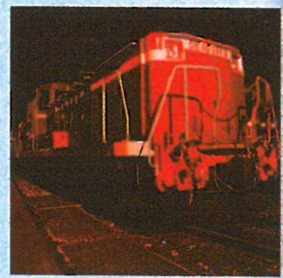
NOMBRE:

CHASE THE EXPRESS

OBSERVACIONES:

¿METAL GEAR SOLID EN UN TREN DE ALTA VELOCIDAD, PERO CON TUFILLO A *RESIDENT EVIL*? SÍ, HIJO, SÍ...

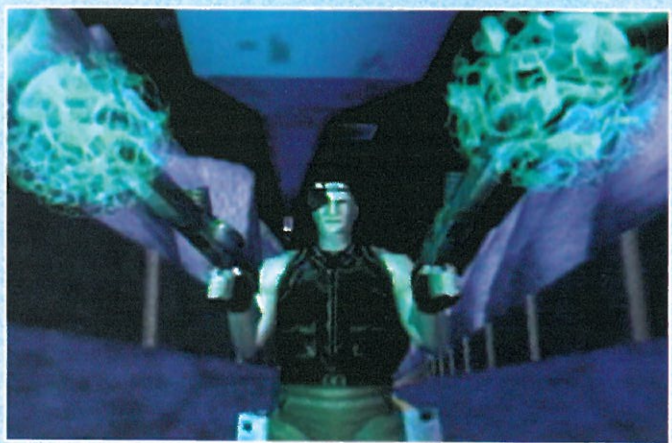
CARACTERÍSTICAS

GÉNERO:	Aventura/acción 3D
DISTRIBUIDOR:	Sony
FABRICANTE:	Sugar & Rockets
FECHA DE LANZAMIENTO:	último trimestre de 2000
BOCETO:	
DISEÑO:	 
COMPLETO:	En proceso de traducción





Bienvenido al universo del teniente de las Fuerzas Armadas estadounidenses, Jack Morton. Rápido, duro y posiblemente algo asustado...



Como dirían los grandes filósofos: «¡Chúpate esa!». Los terroristas van cargaditos de cultura...

Seguro que ya estás enterado: el mundo está lleno de secuelas. Simuladores de carreras, juegos de rol, títulos deportivos, historias de terror de supervivencia... Es cierto, la moda actual por las continuaciones está generando algunos juegos de primera. Aun así, ¿no estás deseoso de conocer nuevos héroes, ambientaciones y juegos sin un numerito detrás del nombre?

Pues bienvenidos a *Chase The Express*. Los padres de esta nueva criatura son Sugar & Rockets, el equipo de desarrollo de las oficinas de Sony en Japón. Se trata de un juego de aventura/acción en 3D construido con un montón de elementos: la OTAN, embajadores franceses, terrorismo, secuestros, un tren de alta velocidad, ciudades de países del Este... Bueno, mejor será que dejemos que el productor del juego, Koji Tada, tome la palabra.

«La acción de *Chase the Express* transcurre en Europa y el personaje principal, el teniente de las Fuerzas Aéreas de Estados Unidos, Jack Morton, pertenece a la OTAN» explica Koji Tada en una entrevista con *PSMag* en el edificio Sumitomo Nakano-Sakaue de Sony en Tokio. «El embajador francés está en un tren que asaltan unos terroristas. Morton tiene que rescatarle.»

¿*Metar Gear* en el tren de las 7.35 con destino a Valladolid? Algo así, aunque mejor será que os pongamos al día con algunos antecedentes. El tren en cuestión es el Blue Harvest, un expreso de alta velocidad creado por la OTAN y el sueño dorado de cualquier coleccionista de billetes de tren. Se diseñó para transportar refugiados políticos hasta zonas seguras, pero su primera misión es llevar al embajador francés y a su familia desde San Petersburgo a París. Con tanto guardia armado, agente secreto e incluso escoltas en helicóptero, todo parece estupendo hasta que llegan a la frontera con Ucrania. Ataque terrorista y captura del embajador y su familia al canto, además de algunas minucias (un alijo de cabezas nucleares, por ejemplo...).

MÁS DIFÍCIL TODAVÍA

Es oficial: los europeos superan a los mejores jugadores japoneses en los juegos de aventura. Al igual que el último *Resi*, cuya dificultad se aumentó para su lanzamiento en Europa, parece que van a «endurecer» *Chase The Express* por estas lindes.

«Aún estamos con la traducción» explica Koji. «También cambiaremos las configuraciones de los botones. Y sí, posiblemente haremos que el juego sea un poco más difícil. Supongo que entre Europa y Japón hay diferencias en las habilidades de los jugadores con los títulos de acción. Por lo que yo sé, la mitad de la gente puede pasarse *Resident Evil* y la otra mitad no. Hay un gran abismo entre los que son buenos y los que no lo son. He jugado a juegos de acción europeos y los encontré bastante difíciles.



Supongo que eso es lo que les gusta a los europeos.»

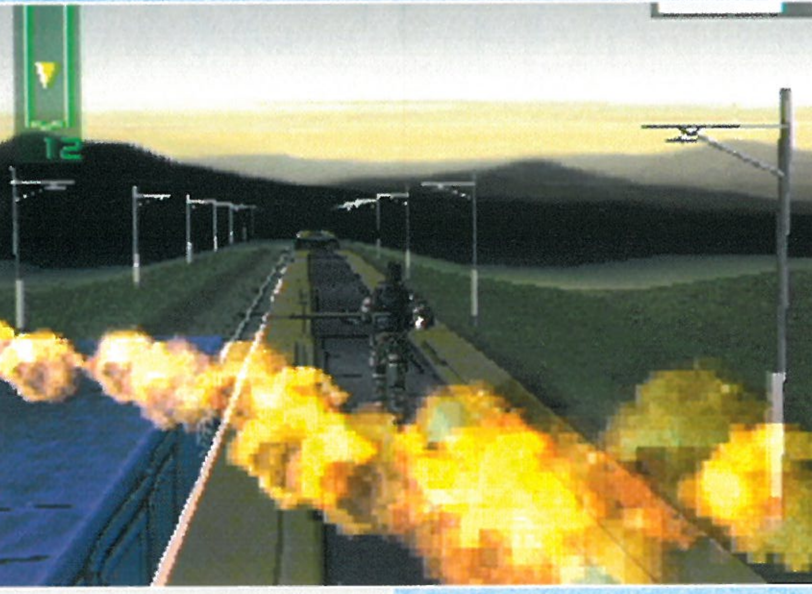
¿En resumen? Akihabara, ¡ven y échanos una partida si te atreves!

«Se parece a *La Jungla de Cristal* y a una de las películas de Steven Seagal





Chase The Express no presenta cortes entre escenas: unos suaves *travellings* siguen a Jack, al más puro estilo de *Uno de los nuestros*



¿Tienes claustrofobia? No te preocupes, porque te tienes que subir al techo del tren para realizar varios minijuegos. Prepárate para saltar...



«Básicamente, *Chase The Express* es un juego de aventuras» añade Koji. «Hay algunos elementos de puzzle, pero la mayoría es una aventura. Hay un montón de enemigos que cargarte, pero el juego se centra en cuánta gente puedes rescatar. Dependiendo de la cantidad, la trama se ramifica en diferentes historias. Hay 16 vagones en el tren. Empiezas en el décimo, pero tienes que retroceder hasta el primer vagón, en el que han colocado una bomba. También encontrarás otros trenes que te alcanzan y una fortaleza enemiga. Hay un montón de líneas argumentales posibles, de modo que puedes jugar una y otra vez.»

Sin duda, teniendo en cuenta que hay siete finales potenciales... El Blue Harvest viaja a través de 30 ciudades y 12 países europeos, y durante el trayecto tienes que saltar, deslizarte de forma sigilosa y disparar a diestro y siniestro. Abundan los puzzles y hay un montón de minijuegos.

«Hay un juego en el que tienes que disparar a helicópteros que vuelan encima del tren» confiesa Koji. «Y otro en el que tienes que ir saltando de un vagón a otro. Además, cuando localizas la bomba, tienes que utilizar la información que has ido recogiendo a lo largo del juego para desactivarla. Esperamos que también os seduzca como película de acción».

Y eso es exactamente lo que parece. Tal y como admite Koji, *Chase The Express* se parece a «*La Jungla de Cristal* y a una de las películas de Steven Seagal cuyo nombre no recuerdo [*Alerta Máxima 2*]». Con unos decorados mínimos se consigue una sensación de claustrofobia muy realista y, aunque no se trata de *Resi*, podemos entender a la perfección por qué llegó a los primeros puestos de las listas en Japón.

«En lo alto del tren, todo está en polígonos», revela Koji. «Sin embargo, en el interior, hemos usado una nueva técnica en que el fondo está formado por una ilustración circular generada por ordenador, para que no se pierda la sensación de 3D con el movimiento. No son polígonos pero lo parecen.»

En el último trimestre de este año, *PSMag* gritará «pasajeros, al tren»... ■

El tipo de la izquierda es el productor ejecutivo de *Chase The Express*, Yasuyuki Hasebe. ¿Entiendes ahora por qué Tada le sigue el rollo?

PERFIL:	
LOGO:	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
NOMBRE:	Koji Tada
CARGO:	Productor
TRAYECTORIA:	Koji trabaja en Sugar & Rockets, que ha elaborado anteriormente *Kurushi* y *Pet In TV*
INFLUENCIAS:	Como ya ha declarado en la entrevista, las principales influencias en *Chase The Express* provienen del cine, más concretamente de ciertas pelis de acción protagonizadas por los señores Willis y Seagal...
MÁS INFORMACIÓN	
PÁGINA WEB:	www.playstation-europe.com

cuyo nombre no recuerdo...»

Fotografías: Martin Burton

NOMBRE:

DESTRUCTION DERBY RAW

OBSERVACIONES:

SONY VUELVE A LA CARGA CON SU PANDILLA DESTROZACOCHES...

CARACTERÍSTICAS

GÉNERO:	Chatarr 'em up
DISTRIBUIDOR:	Sony
FABRICANTE:	Studio 33
FECHA DE LANZAMIENTO:	Julio
HISTORIAL DE LICENCIAS:	
DESTRUCTION DERBY:	
DESTRUCTION DERBY 2:	
COMPLETO:	90%



Más acción. Por suerte, la opción de repeticiones será tan buena como en el juego anterior. Podrás ver un montón de «piñazos» fantásticos

¡Los amos de la pista! En total hay 31 circuitos, con algunos escenarios especiales como alcantarillas o aparcamientos de varios pisos

LOS BOMBEROS

La esperanza de vida de este título ha subido gracias a la inclusión de modos nuevos como «Pasa la bomba» o «Asalto». Nick Koufou nos los cuenta. «La idea es conservar la bomba tanto tiempo como sea posible y al final, antes de que explote, pasársela a otro coche chocando contra él. El tiempo durante el que conservas la bomba en tu poder determina el número de puntos que recibes. Además, los jugadores pueden modificar el número de bombas, la longitud de la mecha y los efectos destructivos. El modo Asalto requiere proteger y ayudar a un coche que forma equipo contigo para llegar al final de una carrera; en este caso, te enfrentas con otras parejas de vehículos que también intentan llegar al final.» Un piloto se encarga de cerrar el paso a los demás mientras que el otro se pelea por el primer puesto; es la fórmula perfecta para generar un gran caos y numerosas recriminaciones en el modo multijugador.



Antes de *Driver*, antes de *Carmageddon* y antes de los choques de *Colin McRae*, existió... ¡*Destruction Derby*! En los albores de la PlayStation, si querías violencia y motores a la vez, sólo tenías este título a tu disposición. Métete en un coche bien potente y ajústate el cinturón de seguridad, entra con aire inocente en un circuito lleno de paletos gritones, pulsa ⊗ y observa cómo tu vehículo se sumerge en una orgía de choques como no tenía lugar desde que un tráiler cargado de huevos acabó empotrándose contra la torre de piezas Lego más alta del mundo...

El objetivo del juego era sencillo: pura supervivencia. Olvídate de las banderitas a cuadros; aquí había que ganar puntos a base de destrozar a los demás vehículos, y el ganador era el coche que más resistía. Era todo muy divertido, pero hace ya cuatro años de eso. *Destruction Derby 2* recibió un 9/10 en el primerísimo número de *PSMag*, y Reflections, la empresa que desarrolló el videojuego original, se dedicó a producir unas pocas versiones *Driver* más.

Sin embargo, los hay que todavía quieren más violencia desenfrenada al volante. Así que Studio 33, con el respaldo de Sony, ha adoptado la fórmula, ha adquirido la licencia y prepara el lanzamiento de otro título, *Destruction Derby Raw*. ¿Por qué ahora? Nick Koufou, de Studio 33, nos lo explica: «Podríamos haber continuado sacando una nueva versión de *Destruction Derby* cada año, introduciendo unos pocos cambios cada vez. Pero no se trata de un simulador de fútbol, donde un cambio en los equipos justifica el lanzamiento de una secuela. Por eso decidimos abandonar la serie durante un tiempo, hasta que nos sintiéramos capaces de sacar un título que supusiera un verdadero avance».

¿Qué es lo que convierte a *Destruction Derby Raw* en un verdadero avance? Nick nos dice: «La innovación más importante es, seguramente, el nuevo modo para cuatro jugadores. Esta novedad habría sido imposible hasta hace muy poco, pero ahora nuestros programadores pueden exprimir al

«Decidimos abandonar la serie hasta que nos sintiéramos capaces de sacar un título que supu



¡Ay, esas pistas! Se incluyen varios niveles distintos, saltos de nivel, cruces de carriles y saltos de un carril a otro







máximo las posibilidades de la PlayStation». La acción para cuatro jugadores, con pantalla partida, puede hacer triunfar a *DDR*. Antes, las partidas individuales perdían gas una vez que los choques dejaban de ser novedosos. Pero la alegría desaforada ante este frenesí destructivo es mucho mayor cuando puedes compartirla con unos cuantos amigos entusiasmados y chillones.

No obstante, en Studio 33 no quieren que *DDR* se limite a la categoría de «juego para las reuniones entre amigos». También puedes jugar solo eligiendo entre una gran variedad de coches seudorealistas y, si consigues llegar al final de una prueba, puedes destinar los premios a mejorar el trasto que te ha quedado por vehículo. ¿Quieres resultar más destructivo en las distancias cortas? Guarda algunos puntos para el Superagarre (*Extra grip*).

El equipo de desarrollo también se está esforzando al máximo con el nuevo motor de gráficos que, según dicen, es capaz de crear vuelcos y volteretas espectaculares. De momento los coches pueden chocar contra barreras, neumáticos, barriles, conos y cualquier cosa que se cruce en su camino. Por último, cual fotógrafo descarriado, podrás contemplar el rápido deterioro de tu coche cuando los neumáticos empiezan a desinflarse, el motor no para de perder aceite, se prende fuego en el interior y las piezas de la carrocería van cayendo como moscas. Tal como advierte Nick, «al final, cuando el coche está destrozado, no quedará ni rastro del chasis y sólo se verá el armazón». Prepárate para un buen subidón de adrenalina. ■

PERFIL

LOGO:



NOMBRE: Nick Koufou

CARGO: Director de equipo

TRAYECTORIA: Otros de sus trabajos para Studio 33 fueron *Newman Hass Racing* y *Formula 1 '99*

INFLUENCIAS: El estilo de juegos que ha influido en *DDR* es el de *GT*, *Ridge Racer 4*, *Driver* y *Tony Hawk's Skateboarding*

MÁS INFORMACIÓN

PAGINA WEB: www.studio33.co.uk

era un verdadero avance»

NOMBRE:
TENCHU 2: BIRTH OF THE ASSASSINS

OBSERVACIONES:

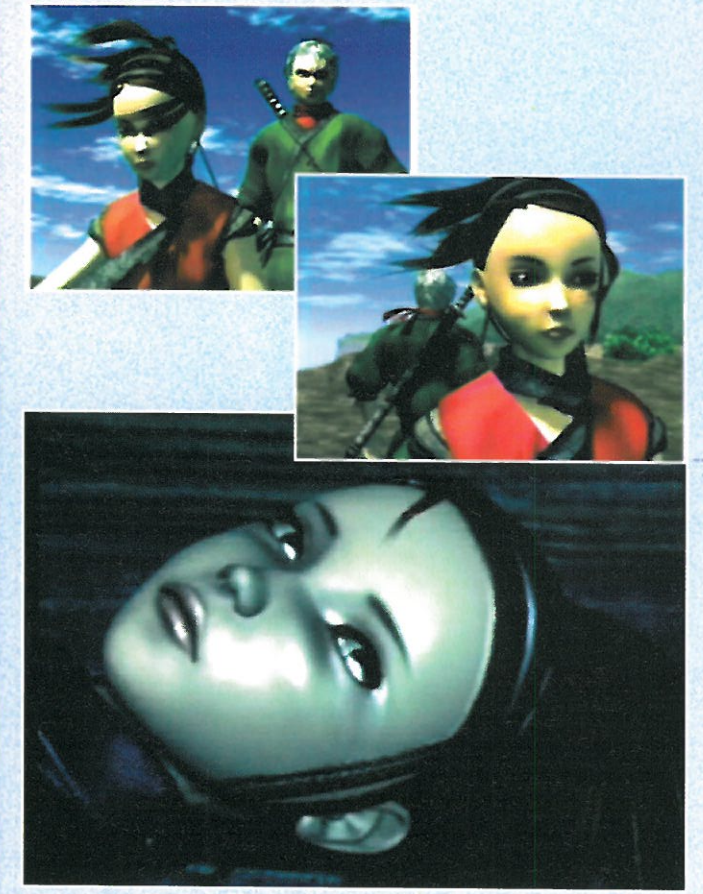
NO PUEDES USAR RADARES, RIFLES NI FOTOGRAFÍAS DE RECONOCIMIENTO: SÓLO TU SIGILO Y TU ASTUCIA. MADRE MÍA...

CARACTERÍSTICAS	
GÉNERO:	Sigilo
DISTRIBUIDOR:	Proein
FABRICANTE:	Acquire
FECHA DE LANZAMIENTO:	Junio

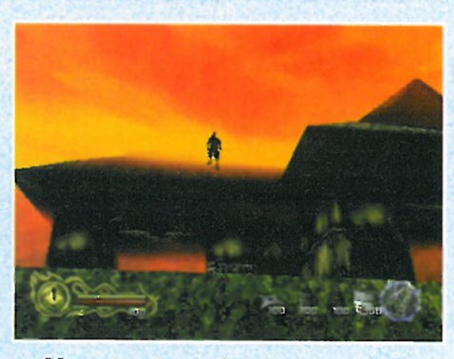
BOCETO:



COMPLETO: 70%



Sucedió en *La amenaza fantasma*, sucedió en *Tomb Raider* y sucederá en *Tenchu*: Ayame está mucho más joven que en la primera parte



Hay tantas formas posibles de enfrentarse a una misma situación que intentarás repetir la acción con armas distintas

Antes de la aparición de *Tenchu: Stealth Assassins*, los ninjas de los videojuegos no se diferenciaban mucho de un camorrista callejero, por lo menos en cuanto a métodos de combate. Siempre iban enmascarados y de vez en cuando podías verlos lanzando estrellas *shaken*, pero ahí se acababa toda semejanza con los ninjas reales. La edición de *Tenchu*, allá por 1998, intentaba devolver el orgullo perdido a estos místicos asesinos del Japón, que tan mal han retratado algunos títulos como *Shadow Of Darkness* o la limitada *Rising Zan: The Samurai Gunman*.

PSMag ha estado persiguiendo a Takuma Endo, director de las dos entregas de *Tenchu*, con la intención de descubrir lo que han planeado en su próximo simulador de ninjas para PlayStation. «Será mayor, con mapas más detallados; los ninjas podrán hacer más cosas, como nadar, esconder cadáveres y robar las posesiones de los enemigos muertos. También habrá un arsenal compuesto por 20 armas distintas, entre las cuales hay flechas explosivas, un tubo para respirar bajo el agua, una cerbatana y, evidentemente, las clásicas estrellas metálicas y los garfios.» Así empieza Takuma, que acaba su detalladísima relación con «una larga lista de enemigos y jefes, cuya IA se ha perfeccionado, y todo tipo de dificultades nuevas que obligarán a los jugadores a actuar con total sigilo».

El honorable Takuma, maestro en eufemismos, entiende por dificultades nuevas el que varias de las misiones del original, que se desarrollaban de noche y en calles estrechas, hayan sido sustituidas por misiones diurnas en espacios abiertos. Si alguna vez has intentado esconderte en medio de un campo sin árboles y vestido con tu pijama a rayas, entenderás dónde estriba la dificultad de los nuevos niveles.

En esta secuela (que, de hecho, no es una continuación de la historia, sino que se sitúa en un momento anterior al de la original) vuelven a aparecer los ninjas Rikimaru y Ayame, pero lo bueno es que ahora cada

SÓLO EN JAPÓN (EN PRINCIPIO)

Después del éxito que tuvo *Tenchu* en Japón, se publicó una edición especial que incluía un editor de misiones. Esta opción se hizo tan popular que acabó comercializándose un disco con 100 misiones creadas por los jugadores.

¿A que te da envidia? Pues no te preocupes, porque en *Tenchu 2* se incluirá una versión actualizada de este editor de niveles, y *PSMag*, que ha tenido en sus manos una versión preliminar, está en condiciones de informarte de que montar los niveles es tan fácil como construir casitas con un Lego. Te limitas a arrastrar, soltar y girar los objetos que eliges en una paleta a partir de la cual vas creando los mapas. Luego los llenas de personajes utilizando el mismo sistema, y al cabo de unos segundos puedes poner a prueba tu creación. Es posible guardar los niveles que has creado en una tarjeta de memoria, y Takuma espera que los jugadores, con la ayuda de la PS2, puedan intercambiar sus misiones a través de Internet.



Misión imposible... Utiliza el fantástico editor de misiones de *Tenchu 2* para manipular los niveles con la mentalidad de un ninja

«En *Tenchu 2*, difícilmente vivirás dos veces la misma experiencia...»

Los jefes son muy peligrosos, pero a veces puedes cargártelos con ayuda de una maniobra de acecho















uno tiene su propia trama, con lo que puedes terminar el juego interpretando los dos papeles. Hemos oído rumores sobre la inclusión de un tercer personaje jugable, pero apenas se lo mencionamos a Takuma se puso lívido, como si temiera por su vida en caso de revelar algún secreto de los ninja.

Rikimaru y Ayame, como en el original, pueden utilizar distintos movimientos, además de unos fantásticos combos múltiples y no menos movimientos de acecho distintos cada uno. ¿Qué puede ser más interesante que arrastrarse hasta un enemigo despistado y rebanarle el cuello sin darle tiempo a reaccionar? Pues muy fácil: rebanarle el cuello, robarle las armas y encima esconder estratégicamente el cadáver para no alertar a nadie sobre tu presencia. Este tipo de libertad en la acción es uno de los grandes atractivos de la serie *Tenchu*. Hay tantas formas de llevar a cabo una misión que difícilmente vivirás dos veces la misma experiencia; y eso es algo que no puede decirse de *Syphon Filter 2*, ni siquiera de *Metar Gear Solid*.

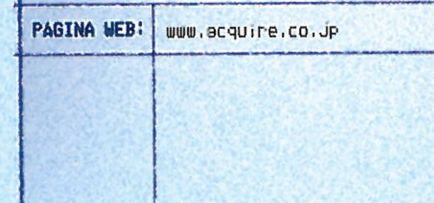
El sistema de controles se ha dejado tal como estaba: se mantienen todos esos botones tan importantes en un juego de este tipo, que te permiten avanzar a hurtadillas en lugar de caminar normalmente, arrastrarte en lugar de saltar y andar sin apartar la espalda de la pared. Todo esto es especialmente útil ahora que entre los enemigos —que son capaces de percibir los sonidos—, además de los samuráis, bandidos y guardianes de siempre, hay monos y tigres salvajes. Muchas veces es mejor evitar las peleas, a pesar de que tu personaje puede ejecutar una impresionante gama de ataques a corta distancia y utilizar las terroríficas armas de los ninja.

Tal como asegura Takuma: «La primera vez recibimos tantas críticas positivas que en *Tenchu 2* no hemos querido introducir ningún cambio radical. Nos hemos limitado a añadir detalles para que el jugador tenga una sensación aún más clara de lo que es comportarse como un auténtico ninja.» ■



Los lugares donde esconderse no son tan fáciles de encontrar como en la versión anterior, y la ropa que lleva tu personaje no es de camuflaje precisamente





La sugerente secuencia introductoria sitúa perfectamente la escena y te presenta a los personajes principales

PERFIL	
LOGO:	ACQUIRE
NOMBRE:	Takuma Endo
CARGO:	Presidente y director
TRAYECTORIA:	Takuma dirigió el título original *Tenchu: Stealth Assassins*, el primer videojuego que describía fielmente el misterioso mundo de los guerreros ninja.
INFLUENCIAS:	En lugar de inspirarse en otros videojuegos, Takuma asegura que la mayor influencia de *Tenchu 2* ha sido una película japonesa reciente llamada *El castillo de la lechuza*, así como diversos relatos históricos y literarios de guerreros ninja.
MAS INFORMACIÓN	
PAGINA WEB:	www.acquire.co.jp

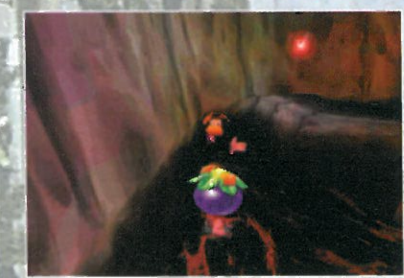

大光
商店
选择
OMEGA
OMEGA
上海市第一食品
BAC
EAST CHINA

DESARROLLADO ÍNTEGRAMENTE EN CHINA

RAYMAN 2: UN AS EN LA MANGA DE UBI SOFT

EL HÉROE SIN BRAZOS VOLVERÁ A PSX EN SEPTIEMBRE








Hace cinco años Ubi Soft alumbró a su personaje más emblemático, un curioso ser con pies y manos pero sin piernas ni brazos. Absoluto protagonista de todo un clásico de los plataformas, Rayman vuelve a la carga con un divertido y bonito juego de acción en 3D para todas las edades. El título se ha desarrollado íntegramente en los estudios de la compañía francesa en Shanghai, la ciudad más moderna de la milenaria China. *PlayStation Magazine* estuvo allí para contarte, en rigurosa exclusiva, todo sobre *Rayman 2: La gran escapada.* ▸



SE BUSCAN COBAYAS

El equipo que ha desarrollado *Rayman 2* no quería equivocarse. Tras más de un año *encerrados* en los estudios de Ubi Soft China, estos jóvenes profesionales llegaron a plantearse si iban por el camino correcto; si lo que ellos consideraban el germen de un videojuego de calidad, divertido y bueno, sería recibido de la misma manera por el público. Sólo encontraron una manera de no equivocarse, de no correr riesgos, de verificar su trabajo y esfuerzo; que los jugadores probaran el juego y ofrecieran, sinceramente, su veredicto. Fue así como nació el llamado Grupo de Estudio, integrado por estudiantes chinos y extranjeros reclutados en las escuelas locales que decidieron participar en el proyecto voluntariamente. Los «testadores» acudían a las oficinas de Ubi Soft para jugar a varios niveles de *Rayman 2* (los que el equipo consideraba que estaban más avanzados).

El responsable de control de calidad de la nueva aventura de Rayman, Ding Dong, nos contó que a partir de la observación del comportamiento de los jóvenes estudiantes mientras jugaban y de sus opiniones se hacían informes que luego les servían para encontrar soluciones a los fallos que detectaban. «El Grupo de Estudio nos ha servido para mejorar muchos aspectos de *Rayman 2*. Como ejemplo» —apuntó Dong— «os diré que estos estudiantes encontraban genial un nivel en el que Rayman viaja por el espacio. Les gustaba la conseguida simulación de vuelo en un precioso entorno, la riqueza de los elementos gráficos... pero se quejaban de la ausencia de una referencia visual que les guiara durante el vuelo. Así que incluimos algunos efectos especiales de luz dirigidos hacia la esquina de la pantalla, donde se crea un punto luminoso que guía al jugador.» ■

«Debería llamarse *Rayman 5* porque es una auténtica revolución si se compara con su antecesor» -Michel Ancel

Michel Ancel sólo tenía 20 años cuando concibió a Rayman, un entrañable personaje cuyo videojuego se convirtió en buque insignia de Ubi Soft y que por lo visto también volverá a surcar los mares de PlayStation2. Esta pequeña gran obra supuso una enorme innovación en el diseño gráfico y de escenarios en un entorno (mediados de los noventa) poblado, por lo general, por unos títulos de corte violento y tenebroso. Rayman, en cambio, se movía a sus anchas en un mundo de plataformas con bosques repletos de frutas, árboles, ríos, color, enemigos malos y Protones buenos a los que había que liberar.

Cinco años después de aquel lanzamiento, la compañía francesa lo tiene todo preparado para publicar, a principios de septiembre, *Rayman 2: La gran escapada*, un juego de acción en 3D para PlayStation «que no definiría como una segunda parte o secuela del primero», asegura Ancel. «Debería llamarse *Rayman 5* porque es una auténtica revolución si se compara con su antecesor.» Ciertamente, la diferencia con el primer título, del que se han vendido seis millones de copias, es abismal. «No queríamos hacer una secuela porque sí, sin ningún motivo. Pretendíamos plasmar nuevas ideas, innovaciones en la forma de jugar en un entorno en 3D», señala el padre de Rayman. Según su parecer, este personaje tenía «un universo lo suficientemente rico como para crear un nuevo episodio, y su peso como personaje lo validaban para protagonizar una nueva aventura. En esta ocasión, nuestra forma de trabajar ha sido más madura; la historia y el universo de *Rayman 2* tienen mayor identidad; los gráficos y escenarios están mucho más desarrollados; los malos tienen objetivos que cumplir y; nuestro héroe cuenta con amigos que le ayudan y le apoyan. Plasmar todo esto lleva su tiempo, por eso hay una diferencia de cinco años entre un título y otro.»

Además del cambio que supone el hecho de que *Rayman* fuera un juego de plataformas en 2D y *Rayman 2* uno de acción en 3D, otros muchos elementos marcan la distancia entre ambos. El segundo es un juego con mucho ritmo y una acción trepidante. Las tres reglas de oro que el equipo desarrollador se marcó al empezar el proyecto eran, en palabras de Serge Hascoet, VIP de Ubi Soft y responsable del departamento de diseño, «que la acción siempre estuviera presente pero que el ritmo variara, que el jugador no se perdiera en vastos laberintos y que tuviera claro en todo momento cuál era su objetivo y sus diferentes misiones y, por último, ritmo, ritmo, ritmo...». Para conseguir esa «marcha» los de Ubi Soft han elaborado un cóctel con varios ingredientes básicos: velocidad, un dominio absoluto del personaje principal, la combinación de varias acciones y misiones a la vez (las principales y las secundarias) que requieren del jugador agilidad mental y destreza, escenarios distintos en un mismo nivel... Cuando manejas a Rayman tienes la sensación de que puedes ir donde quieras y que diversos peligros te acechan en los lugares más ▶


All Star Tennis 2000
DISFRUTA CON EL TENIS,
JUEGA CON EL MEJOR
ALL STAR TENNIS 2000
Richard KRAJICEK
Gustavo KUERTEN
LLEYTON HEWITT
PlayStation
Ubi Soft
aqua pacific
www.ubisoft.es
902 11 78 03
CD-ROM PC
PlayStation
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2000 Ubi Soft Entertainment. All rights reserved. Developed by Aqua-Pacific. Development tools under License by Smart Dog.



Rayman y el grandote Clark pasándolas «canutas». ¡Menos mal que los amigos ayudan!

Nuestro particular héroe en plena acción; ¡toma bolazo de energía, so pirata!

Los personajes del juego tienen sus sentimientos y los demuestran. Aquí tenemos a Rayman en pleno proceso de gran cabreo. ¡Sólo le falta echar chispas!

Shi Hai, jefe de producto de *Rayman 2*, con un número de nuestra revista

Natalie Paccard, jefa de producto de *Rayman 2*, en las oficinas de Ubi Soft en Shanghai

▶ insospechados. Tendrás que correr, saltar, arrastrarte por estrechos túneles, volver a saltar, descolgarte, correr de nuevo... Vamos, que nuestro particular héroe termina cada nivel «reventao».

En el ritmo del juego, donde incluso en los momentos de relax sucede algo en pantalla (una familia de champiñones bailando, por ejemplo), influyen de una manera decisiva los 3.880 segundos de secuencias que desarrollan la historia de *Rayman 2* y los tres tipos distintos de cámaras que se utilizan. La estándar sigue a Rayman donde quiera que vaya, la *gen-cámara* ofrece una visión panorámica que ayuda al jugador a situarse en el escenario y el modo *look*, el más importante, te permite ver y mirar como lo harías con tus ojos.

Para Shi Hai, director del proyecto, «el manejo de las cámaras es la parte más difícil de desarrollar en todos los juegos de acción en 3D, porque es realmente complicado instalar una cámara inteligente y flexible. Nosotros encontramos una manera de mejorar este aspecto: hay un tipo de cámara para cada movimiento de Rayman y tú las controlas con los mandos (botones laterales)». Gracias a los diferentes tipos de cámaras y sus posiciones y movimientos, no te perderás en vastos territorios donde no hay nada que hacer y de los que no sabes cómo salir, un fallo más común de lo que desearíamos en los juegos de acción en 3D.

UN JUEGO CON ALMA

Otro de los objetivos del equipo que ha desarrollado *Rayman 2* era hacer de éste un juego de emociones y sensaciones. No, no es que Ubi Soft pretenda que lloremos a moco tendido mientras jugamos como si estuviésemos viendo *La casa de la pradera* ni que te dé un infarto a lo *Viernes 13*. De lo que se trata es de que el jugador se vea totalmente inmerso en el universo de Rayman, que se involucre en su historia y sus misiones, que se ría con los personajes secundarios, que *sienta* el juego. Como explica Hai, «*Rayman 2* desarrolla una historia completa, lo que ayuda al jugador a meterse en él. La trama progresa según progresa el juego, por lo que te puede enganchar el juego en sí o la curiosidad ante la historia que cuenta. O las dos cosas. Además» —añade— «los personajes tienen su propia personalidad y muestran sentimientos que el jugador percibe. Mucha gente, entre los que se encuentran desarrolladores de videojuegos, asegura que es imposible dotar de sentimientos a un personaje de PlayStation pero, sea cual sea el hardware, siempre hay una forma de hacerlo. Nosotros estábamos empeñados en crear unos seres con personalidad propia, un mundo cargado de emociones y sensaciones, y creo que lo hemos conseguido. Jugar a *Rayman 2* es como ver una película de dibujos animados».

Ésa es, precisamente, otra de las diferencias entre ambos títulos. Según Nathalie Paccard, «*Rayman*, aunque más difícil a la hora de jugar, era mucho más básico en este sentido. En él nuestro protagonista sólo tenía tres pequeños amigos. *Rayman 2* es mucho más complejo y profundo, de ahí la importancia de los personajes secundarios, de su psicología y comportamiento. Son amigos de Rayman, sufren y se divierten con él y son parte importante del juego y de la historia.» Pero, ¿cómo se le da vida a un ser virtual? Pues, por ejemplo, creando un total de 2.437 secuencias de animación para 232 «actores» (en esta categoría entran todos los elementos que se mueven, desde el propio Rayman hasta la hierba que se contonea con el viento o el movimiento del agua).

«La historia y el universo de *Rayman 2* tienen mayor identidad»
- Michel Ancel

¿QUÉ HACE UN FRANCÉS COMO TÚ EN UN LUGAR COMO ÉSTE?

En el número 500 de la avenida Zhang Yang Road se encuentra el Times Square, uno de los tantos rascacielos que pueblan Shanghai, la ciudad más moderna y con mayor influencia occidental de China. Las plantas 17 y 18 están ocupadas por la compañía francesa Ubi Soft, que desembarcó en la costa este de China en 1996. Hasta mediados de 1997 sus oficinas se dedicaban exclusivamente a tareas comerciales, pero a partir de ese momento también se implantaron unos estudios de producción y desarrollo, convirtiéndose en la primera compañía occidental en China que produce, exporta y distribuye videojuegos. Actualmente, trabajan en Ubi Soft China 300 personas: 270 en la sede de Shanghai, donde están los estudios, y 30 en las oficinas de Pekín.

A juzgar por los datos, la peripecia asiática de la compañía francesa ha resultado ser un gran acierto y lleva camino de convertirse en un éxito. Pero, ¿por qué decidió Ubi Soft cruzar los mares e instalar una «base» en China, con el consiguiente coste económico y personal que conlleva una actuación de ese calibre? La gerente de Ubi China, Corinne Le Roy, nos lo explica. «Por una parte, deseábamos fortalecer nuestra posición como distribuidores en Asia y ser los primeros —o, al menos, de los primeros— en establecernos en un mercado que está creciendo a un ritmo desenfrenado. Los estudios de desarrollo nacieron porque cuando llegamos a China en 1996 con fines meramente comerciales, de distribución y márketing, elaboramos un estudio de mercado y nos dimos cuenta de que había muchos estudiantes de informática, programación, artes gráficas, animación... Jóvenes con mucho talento.» Y todo sucedió, precisamente, en el momento en que la compañía se encontraba mejor preparada para incrementar su potencial de producción, por lo que Shanghai se convirtió en el lugar idóneo para encontrar y contratar a personas que contribuirían a cumplir esos objetivos.

«En este momento contamos con cerca de 100 desarrolladores», apunta Gilles Langourieux, director general de Ubi Soft China, quien opina que en Europa hubiese sido casi imposible reclutar ése número de profesionales en el mismo periodo de tiempo. «Aquí ha sido fácil acceder a gente muy preparada porque teníamos la ventaja de ser la primera compañía que les ofrecía la posibilidad de desarrollar juegos en un ámbito internacional», añade Langourieux.



Corinne Le Roy explicó el trabajo que está llevando a cabo la compañía francesa en China durante la rueda de prensa que se celebró en Shanghai para presentar *Rayman 2*



Gilles Langourieux, director general de Ubi Soft China, durante su intervención en la rueda de prensa

Para gran parte de este equipo de profesionales, *Rayman 2* ha supuesto un importante reto al ser el primer videojuego para PlayStation en el que han trabajado. Muchos sólo habían desarrollado software para PC y los que habían participado en *Mónaco Grand Prix* para PSX (el primer título desarrollado completamente en Shanghai) eran novatos en juegos de acción en 3D. «Tuvimos que empezar desde cero, no podíamos tomar como base el motor de *Rayman* al ser en 2D. Comenzamos a trabajar hace dos años y éramos 13 programadores que nunca habíamos desarrollado un videojuego», recuerda Li Jing Song, el jefe de programación. Para él, lo más difícil ha sido «adaptarme a la propia consola. La mayoría de nosotros sólo habíamos trabajado en títulos para PC, cuya capacidad es superior a la de PlayStation. *Rayman 2* para PC utiliza 32 MB de memoria y la versión para PlayStation sólo 2 MB».

La colaboración con la minoritaria «parte» francesa del equipo (Nathalie Paccard y Jean Cristophe Guyot, además de Le Roy y Langourieux) ha sido muy importante para paliar esas dificultades. En Francia se sentaron, bajo la supervisión de Michel Ancel, las bases para las distintas versiones (PlayStation, PC, Dreamcast y Nintendo 64) y el espíritu general del juego y de Rayman. Este primer desarrollo incluía los gráficos, el comportamiento del personaje principal y el diseño de las herramientas que ayudarían a crear la jugabilidad del título. Una vez preparados los elementos básicos, se formaron equipos para cada plataforma. China desarrollaría *Rayman 2* para PSX y diferentes equipos de Ubi Francia las demás versiones.

«Muchas compañías se limitan a desarrollar el juego en un formato y luego lo trasladan sin ningún tipo de cambio a otras plataformas. Nosotros no trabajamos así», sentencia Serge Ascote. Según él, «lo que pretendemos es que los equipos se especialicen, porque es la mejor manera de explotar al máximo las posibilidades de cada plataforma. En esta estrategia también desempeña un papel determinante el factor tiempo; cuanto mayor sea el nivel de especialización de un equipo menos tardará en desarrollar un videojuego.» Siguiendo este modelo, los estudios de China se están centrando en los títulos para PSX, los de Francia en Dreamcast y PlayStation 2, los de Canadá también en Dreamcast y en Nintendo 64 y los de Italia en GameBoy. ■



El equipo de los estudios de Ubi Soft en Shangai casi, casi, casi (siempre falta alguno) al completo. ¿Dónde está Wally?

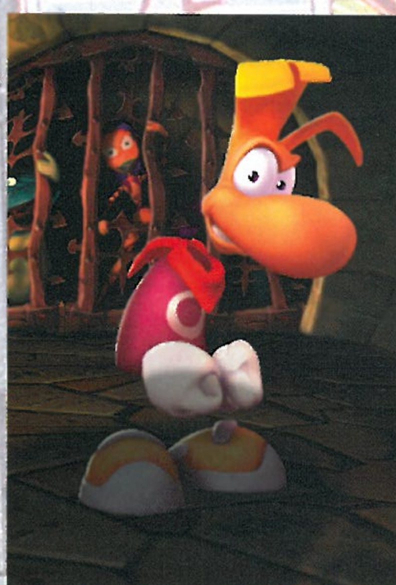
LOS PERSONAJES Y EL UNIVERSO DE RAYMAN

Rayman es el «prota» de la historia, un superhéroe cercano y humilde, con un gran sentido del humor y una gran capacidad para sacar provecho de todo lo que encuentra. Una ciruela puede servirle para cruzar un río o para arrojarla sobre sus perseguidores. Su misión es proteger el paradisíaco mundo en el que vive de los malvados piratas. Para conseguirlo tiene que encontrar las cuatro máscaras del mago Polocus, pero antes tendrá que pasar por mil y una aventuras. Cada misión cumplida o nivel completado se recompensa con un nuevo poder. En su *gran escapada*, Rayman puede hacer casi de todo: escalar, andar, correr, nadar, hacer esquí acuático sobre una serpiente, volar como un helicóptero haciendo girar sus orejas, dar vueltas, descolgarse por un desfiladero ¡y más cosas todavía!

Globo Blet, Globo Bruno, Globo Corazón... Todos son Globex, tienen los ojos saltones y la boca como un buzón, pero cada uno tiene su propia personalidad y todos son fieles amigos de Rayman. Uno es un miedica, la otra una presumida, otro un moderno rockero, los más pequeños lloran si nuestro héroe no libera a su papi... ¡una familia encantadora!



Aquí tenemos a algunos de los miembros de la familia *Rayman 2*. Clark es ése que parece una excavadora. Su corazón es casi tan grande como su barbilla. Ly es la pizpireta hada que concede a Rayman nuevos poderes. El de la barba blanca, larga y puntiaguda es el mago Polocus, el de las máscaras. Y esos dos que aparecen sobre la cabeza de Clark son parte de la familia Globex.



Los piratas han encerrado a todos los amigos de Rayman, que deberá liberarlos. Sólo así podrá continuar su camino y contar con su inestimable ayuda.

Entre los seres que se interponen entre Rayman y sus objetivos se encuentran los misiles con patas. ¡Pesadísimos, oye!





Los gráficos de *Rayman 2* son realmente fantásticos; las tonalidades de la luz, los matices de los colores...



¡Hummm, qué fresquita y qué rica el agua! ¿Nos pegamos un chapuzón?

EL MUNDO DE RAYMAN

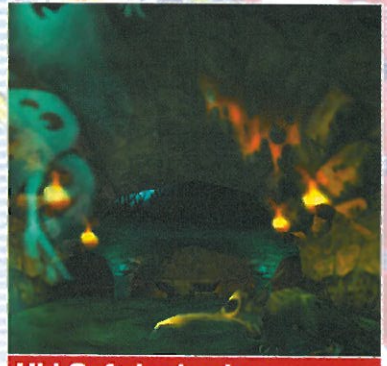
Los gráficos de *Rayman 2* son el resultado de un equilibrado balance entre el estilo de los dibujos animados y la fantasía. El toque fantástico lo pone el universo en el que transcurre el juego y el estilo de dibujo animado de los personajes. Los sesenta minutos de secuencias que desarrollan el hilo argumental y que hacen que las transiciones entre las distintas acciones sean suaves y nada forzadas están filmadas con las mismas técnicas con las que se ruedan las películas de Disney, por poner un ejemplo. Los desarrolladores de *Rayman 2* se han volcado en los gráficos, preciosos, «porque lo que intentamos es que a los jugadores les guste tanto el mundo de Rayman, todo lo que ocurre y se ve en él, que no quieran salir de allí», explica Cheng Yu, responsable de la dirección artística. Por eso los 50 niveles que integran el juego no son independientes, sino que forman un universo completo. Así, cuando vas adquiriendo nuevos poderes, tienes la posibilidad de desandar tus pasos y volver a niveles anteriores para hacer cosas que antes te eran imposibles.

La utilización de la luz, tan importante para que lo que vemos en el monitor de televisión se nos antoje real, y más en un juego en 3D, es otro de los pilares en *Rayman 2*. Yu nos contó que el motor del videojuego utiliza un foco de luz que simula la real, creando unos entornos muy trabajados y artísticos. Esto, añadido a los distintos tonos de niebla que se han usado para la creación de los ambientes, ayuda al jugador a «sentir» atmósferas claustrofóbicas, oscuras, luminosas o húmedas según convenga.

En lo que se refiere a la textura de los gráficos y de los personajes, se han elaborado a partir de una paleta de 16 colores. De hecho, esta aparente limitación en la elección de colores no ha sido una elección voluntaria del equipo, sino que, como nos cuenta Yu, «la PlayStation original no permite utilizar texturas de alta resolución, ya que la memoria disponible para tal efecto es muy limitada. Así pues, una textura de 16 colores debe enlazarse con otra textura de 16 colores. Por eso, la principal tarea del diseñador gráfico ha consistido en suavizar estas transiciones y atenuar los cambios de colores.» Además, hay que tener en cuenta la resolución de las texturas, con lo cual la tarea se convierte en encontrar un esforzado equilibrio entre la paleta y el tamaño de las texturas ¡a veces incluso hay que ir retocando pixel a pixel! Por si fuera poco, los efectos especiales de *Rayman 2* incluyen varios tipos de textura: transparente, de animación y sistema de partículas.



La luminosidad de los colores alcanza niveles de lujo en muchos escenarios. Fíjate en los rojos y verdes. Flipante, ¿verdad?



Ubi Soft ha hecho un magnífico trabajo con las texturas y la niebla. Fíjate en esos fantasmas y saca tus conclusiones

MUCHO RUIDO... Y MUCHAS NUECES

Los desarrolladores de *Rayman 2* son muy conscientes de que un juego con unos efectos de sonido poco trabajados o mal utilizados pueden destrozar el esfuerzo realizado en otros aspectos. Al igual que la luz, la textura, las imágenes de animación o unos personajes sólidos y consistentes, el sonido es una parte importante de cualquier juego en 3D que se precie y que pretenda construir un mundo fantástico que resulte mínimamente creíble. Por eso, el equipo encargado de todo lo relacionado con los elementos sonoros, liderado por Yang Gie, ha integrado en *Rayman 2* un total de 636 efectos sonoros en cuatro categorías de sonido: el ambiente, el de animación, el de la acción de la IA y el material. Este último se refiere al ruido que producen los pasos de los personajes, que no es el mismo en todas las superficies. Los pasos de Rayman sobre la hierba no suenan como los que da en un puente de madera o en cualquiera de las otras once superficies para las que se han diseñado sus respectivos «pasos».

Para Gie, el sonido ambiente fue el que más quebraderos de cabeza le ocasionó. «Al principio pensé que debía tratarse de un sonido ambiente real pero luego me arrepentí. Este es un juego muy al estilo de los dibujos animados y es muy mágico, por lo que nuestro objetivo debía ser diseñar los sonidos de un mundo en 3D más bonito que real. Tenía que ser algo que formara parte del juego del mismo modo que la banda sonora de una película; aunque a veces no seas consciente de que la estás oyendo es un elemento imprescindible para crear una atmósfera.»

Una vez resuelta la papeleta del sonido ambiente, Gie y sus chicos se pusieron a trabajar en las voces de los personajes, que sólo «hablan» en la versión para PlayStation. No se trata de diálogos interminables ni de discursos aburridos. Son pequeñas frases, a veces sólo palabras, que generalmente tienen una intención humorística además de la de «dar vida» a los personajes y «humanizarlos» (no hay que olvidar dos de las obsesiones del equipo desarrollador: emoción y sensación). Por fortuna, tendremos la oportunidad de oír estas voces en castellano, una de las cinco lenguas en las que se ha doblado *Rayman 2*.

Por lo visto, la nueva entrega del héroe más narizón de todos los tiempos viene cargada hasta los topes pero, ¿logrará cautivar nuestros corazones? La respuesta, en septiembre...







Aquí tenemos a nuestros queridos personajes antes de pasar por la sala de maquillaje y vestuario. De arriba a abajo: La delicada ninfa Ly esconde un carácter de armas tomar cuando se mosquea; Rayman observa su pálido aspecto; nuestro héroe al rescate de un asustadísimo Globex a punto de morir de un ataque al corazón

¿A QUÉ JUEGAN LOS CHINOS?

¿No te pica la curiosidad? ¿No te gustaría saber si a un colega chino le gusta *Gran Turismo* tanto como a ti o si detesta los títulos de fútbol como tu primo? A nosotros, desde luego, sí que nos picó la curiosidad y descubrimos cosas muy interesantes como que, a pesar de que sus habitantes son muy jugones, en China no existen las consolas. El mercado se limita a los juegos para PC. ¿Por qué? Las razones son económicas y políticas. Sony, Nintendo o Sega no distribuyen sus consolas en el país de la Gran Muralla porque el precio final de éstas sería demasiado elevado para el público chino, en parte debido a que no existe un acuerdo específico con el autoritario Gobierno del país. Además, tampoco hay mucha confianza en poder vender el software por la misma y sencilla razón: Don Dinero. Para que te hagas una idea, el sueldo medio de un chino es diez veces menor que el de un español. Además, casi todo lo que se distribuye en el mercado asiático procede de Japón, cuyo nivel de vida económico es más alto que el de España. Si al precio final se le suma el coste de la importación, no resulta difícil entender que las consolas sean para la inmensa mayoría de ellos un lujo prácticamente inalcanzable.

Sin embargo, el mercado de juegos para PC está creciendo a pasos agigantados, hasta el punto de que China se ha situado en el tercer puesto en volumen de ventas a escala mundial. Según nos desveló Le Roy, en China existen en la actualidad doce millones de ordenadores personales «y un buen título puede llegar a vender cerca de 300.000 unidades», sobre todo si es un juego de rol, el género que más les entusiasma a pesar de que el más comprado hasta la fecha ha sido *Resident Evil*. Para que esas cifras de venta se puedan alcanzar es absolutamente necesario adaptar el precio del software al mercado chino. ¿Cómo? Reduciendo los costes de producción. Le Roy explica que «lo que vendemos en China se fabrica en China porque los costes de producción son mucho menores que en Japón o Europa. Es la única manera de que el precio de venta al público de los videojuegos pueda adaptarse al bolsillo de los ciudadanos chinos.» Todo esto se traduce, a su vez, en una reducción del margen de beneficio para la compañía. «Ahora, lo que intentamos es no perder dinero. Lo que estamos haciendo actualmente es estimular el mercado. Nuestro objetivo más inmediato es llegar a comprender el mercado asiático [Ubi Soft China también distribuye sus productos en Corea, Taiwán y Singapur], crecer a su ritmo y ser autosuficientes en la producción, desarrollo y distribución.»



Aunque parezca mentira, no están jugando. Bueno, sí, pero están trabajando. Vamos, que su trabajo es jugar. ¿Envidia? Qué va, hombre por favor, para nada, para nada. Yo llevo los dientes largos por gusto...



Corinne Le Roy, gerente de Ubi Soft China, en un momento del encuentro que mantuvo con *PSMag*

LA CARRERA DE LOS CAMPEONES

"Un 10 sobre 10 es poco"

PlayStation Magazine - Revista Oficial de PlayStation

"Rally Masters será un alarde tecnológico en la práctica totalidad de sus aspectos"
MICRO MANÍA - Marzo 2000

"Todo y mucho más en un juego de conducción que nos puede dejar con la boca abierta"
COMPUTER GAMING WORLD - Febrero 2000

"Sí, es cierto, otro juego de rallies más, pero... atención, ¡podríamos estar ante el mejor!"
PSX MAX - Marzo 2000

MICHELIN RALLY MASTERS RACE OF CHAMPIONS

PlayStation · PAL · INFOGRAMES

* Próximo Lanzamiento

CANAL+ MULTIMEDIA · CD-ROM PC · SPORT

ABANICO

Pantallas PlayStation





Pantallas PC







PC CD ROM

Distribuido por:



INFOGRAMES España

www.rallymasters.com

CONCURSO



MANAGER DE LIGA

Si siempre quisiste ser Míster Proper o Míster Universo no podemos ayudarte, pero si lo que te atrae es la idea de que 25 hombres en pantalón corto te llamen «míster», éste es tu concurso. Responde bien a nuestras preguntas y podrás mandar a Karembeu al banquillo, fichar a Guardiola para el Real Madrid, a Raúl para el Barça o castigar a los jugadores más díscolos a hacer 2.000 flexiones en minuto y medio... Conviértete en el mandamás de tu deporte rey con *Manager de Liga* y haz que Van Gaal pase a ser considerado como el más dulce y candoroso «míster» jamás conocido en el mundo mundial.
¡Tú ser muy malo!

LAS PREGUNTAS

1. ¿Cuántos clubes italianos puedes dirigir y gestionar en *Manager de Liga*?
2. ¿Y españoles?
3. ¿Cómo se llama la mascota de Global Game?
4. ¿Qué compañía ha desarrollado el título?
5. ¿Hasta cuántos jugadores pueden competir?

LOS PREMIOS

• Primer premio: un juego completo *Manager de Liga*, un porta CD y una tarjeta de memoria de 8 MB.
• Segundo premio: un juego completo *Manager de Liga* y un porta CD.
• Tercer a quinto premio: un juego completo *Manager de Liga.*

BASES DEL CONCURSO

• Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con trabajadores o colaboradores de la compañía Global Game y de MC Ediciones.
• No existen premios en metálico alternativos.
• Las respuestas deben recibirse en las oficinas de Global Game España antes del 30 de junio. No se aceptarán reclamaciones por pérdida de Correos.
• El sorteo se celebrará el día 3 de julio.
• Sólo se aceptará un cupón por lector. No se admitirán fotocopias.
• El nombre de los ganadores se publicará en próximas ediciones de la revista.
• Los premios se retirarán en las tiendas Global Game más cercanas o se enviarán por Correos.

• GANADORES CONCURSO *GRAN TURISMO 2*:
1.- **Pablo Verdú Martínez** (Valencia)
2.- **Juan Recio Herrero** (Valladolid)
3.- **Rosi Márquez Calvo** (Melilla)
4.- **Josep Manel Rafael Acal** (Santa Perpetua de la Mogoda- Barcelona)
5.- **Luis Enrique Ribas Bayó** (Esplugues de Llobregat- Barcelona)

• GANADORES CONCURSO RESIDENT EVIL 3
1.- **Alberto Díez Delgado** (Valladolid)
2.- **Salvador Gómez Saura** (Cartagena- Murcia)
3.- **Luisa Ana Raez de la Cruz** (Valencia)
4.- **David Lucena Santiago** (Madrid)
5.- **Aythami Rubio Vera** (Hoya Andrea- Las Palmas de Gran Canaria)




Recorta por aquí

Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....
Provincia: ....
Código postal: ....
País: ....
Teléfono: ....

Enviar a: Concurso PlayStation Magazine
Global Game España
C/ Conde Tremor, 1, bajos
46002 Valencia

Mascotte Global Game

Respuestas:

1 ....
2 ....
3 ....
4 ....
5. ....



DIRECCIONES DE GLOBAL GAME EN ESPAÑA

• **Madrid**
Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88

• **Madrid**
Centro Comercial Alcalá Norte
Alcalá, 414
Local 45 1ª Planta
Tel. 91.406.10.69

• **Madrid**
José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46

• **Valladolid**
La Merced, 4
(junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

• **Valencia**
Conde Trenor, 1
(Nueva central)

• **Valencia**
Centro Comercial
Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

• **Valencia**-
Quart de Poblet
Pizarro, 5
Tel. 96.153.75.20

• **Valencia**- Alzira
Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

• **Albacete**
San Antonio, 20
Tel. 967.19.12.11

• **Las Palmas**
Alameda de Colón, 1
Tel. 928.382.977

• **Tenerife** -
La Orotava
Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 -
Local 12
(Estación Guagua)
Tel. 922.32.61.14

• **Tenerife** - Sta. Cruz
Prolongación Ramon y Cajal, 7
Tel. 922.15.14.24

• **Zaragoza**
Sta. Teresa, 7
Tel. 976.56.36.69

• **Vitoria/Gasteiz**
Basoa, 14
Tel. 945.21.45.96

• **Vitoria/Gasteiz 2**
Próxima apertura

• **San Sebastián/Donostia**
Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

• **Algeciras**
Urb. Villa Palma Bloque 7
Local 1 Tel. 956.65.78.90

• **Cartagena**
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central -
Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

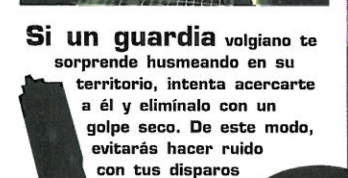
• **Santiago de Compostela**
Centro Comercial Área Central
Local 25 B
Tel. 981.555.174

• **Melilla**
General Margallo, 5
Tel. 952.68.64.61

Distribuidor: Sony
Fabricante: Revolution
Jugadores: Uno
Disponible: Sí

A Sangre Fría

DESPUÉS DE GABE LOGAN Y SOLID SNAKE, UN NUEVO ESPÍA DE LUJO LLEGA A TU PLAYSTATION: CORD, JOHN CORD.



Si un guardia volgiano te sorprende husmeando en su territorio, intenta acercarte a él y elimínalo con un golpe seco. De este modo, evitarás hacer ruido con tus disparos

Una vez más, Revolution se mete en una PlayStation con una historia absorbente e interesante. Este equipo de desarrollo británico es el responsable de las célebres aventuras gráficas *Broken Sword*, y no cabe duda de que su experiencia en el desarrollo de este tipo de juegos le ha venido muy bien para crear el intrigante argumento de su nuevo trabajo, *A Sangre Fría*. Se trata de un juego de espionaje, sí, pero con acción en tiempo real y movimiento tridimensional sobre escenarios prerrenderizados en 2D (el sistema gráfico de *Final Fantasy, Resident Evil, Fear Effect*, etc.).

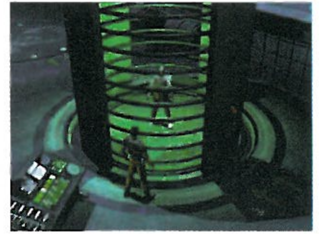
El argumento está construido a base de saltos en el tiempo, debido a que Cord, el protagonista de la historia, está tratando de recordar su pasado. *A Sangre Fría* arranca con una secuencia de vídeo espectacular en la que Cord está siendo torturado e interrogado sobre su misión. A nuestro aturdido héroe le cuesta recordar qué hace allí y cómo empezó todo, de modo que, al intentar bucear en sus recuerdos, el juego da un inmenso salto atrás en el tiempo. En realidad, no llegarás al «presente» hasta después de la mitad del juego (ahí es nada con el *flashback*, ¿eh?).

En *A Sangre Fría*, eres un espía inglés del servicio secreto MI6. Tu misión es encontrar y rescatar a un agente especial del gobierno de EE.UU. llamado Kieffer, que desapareció de forma misteriosa cuando se encontraba en la república rusa de Volgia mientras investigaba la existencia de una materia llamada Nefalina Azul. Al parecer, esta materia es la clave de la superconductividad a temperatura ambiente, y quien la posea tendrá la capacidad de desarrollar las armas más poderosas y tecnológicamente avanzadas del mundo. Por si fuera poco, la república de Volgia se ha declarado independiente gracias a un golpe de estado capitaneado por un cruel dictador llamado Dimitri Nagarov.

> **«La mezcla de acción, suspense y sigilo es muy sugerente»**

Para llevar a cabo tu misión, cuentas con un gran surtido de armas y un reloj muy especial: el «Remora». Este trasto tiene una completa base de datos en la que podrás consultar los detalles más importantes sobre tu misión, así como un escáner para localizar a los guardias volgianos y un conector que te permitirá entrar en los ordenadores enemigos. Gracias al sistema de radar del Remora, sabrás qué enemigos vas a encontrar detrás de las puertas antes de abrirlas, por ejemplo. Esto es muy interesante ya que, conociendo la



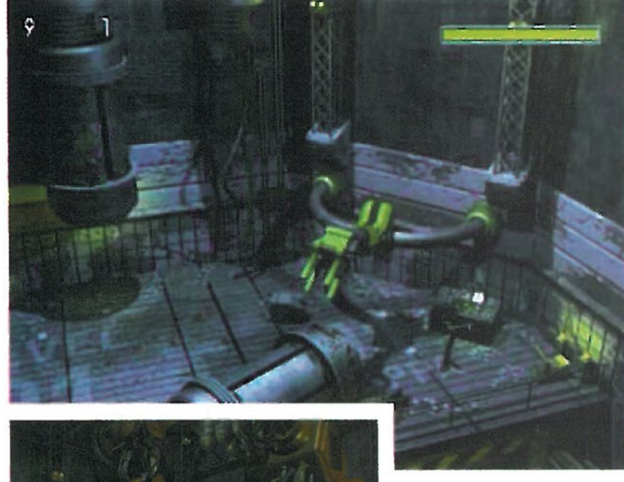


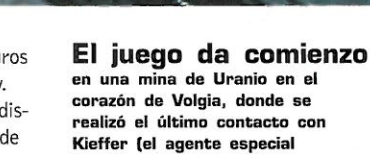
Tendrás que conversar con algunos de los personajes que aparecen a lo largo del juego para conseguir más información

Los escenarios en los que transcurre la acción son muy variados, y en ellos deberás buscar las claves para seguir adelante en el juego









posición de los soldados volgianos, podrás decidir el mejor modo de entrar en función de lo despejado que esté el terreno. Si sólo hay un guardia, tendrás que entrar sigilosamente aprovechando las zonas oscuras del escenario para no ser visto, y acabar con él de un puñetazo para no alertar a sus compañeros. Pero si hay tres o más, será difícil que no te vean. En ese caso, deberás hacer ruido en la sala anterior, disparando al aire, para que vengan a ver qué sucede. Luego te quedas esperando tras una esquina y cuando aparezcan... Como puedes ver, la mezcla de acción, suspense y sigilo es muy sugerente.

La estructura de *A Sangre Fría* se presta a crear un suspense constante, ya que durante más de medio juego avanzas sin saber muy bien cuál es el objeto exacto de tu misión. Te encuentras durante todo el tiempo a merced de los acontecimientos, lo que produce una terrible sensación de fragilidad y nerviosismo. Para conseguir información, deberás hablar con la gente que encuentres en tu camino y entrar en la base de datos de los ordenadores volgianos (utilizando el Remora). Sólo así lograrás descubrir dónde está Kieffer y cuáles son los oscuros planes del malvado Nagarov.

Así pues, prepárate para disfrutar de un increíble juego de espionaje y acción, en el que el sigilo será una de tus mejores armas. En cualquier caso, no esperes encontrarte con otro *Metal Gear Solid* o *Syphon Filter*. Como ya hemos dicho, aunque la acción transcurre en 3D, los escenarios están prerrenderizados en 2D, y eso, naturalmente, limita mucho el desarrollo de la acción. Todo depende de cómo lo mires: como aventura gráfica, es bestial, pero como juego de acción y espionaje, no tiene nada que hacer comparado con *SF* o *MGS*. En todo caso, *A Sangre Fría* promete ser uno de los juegos más interesantes para esta temporada, y su sofisticado argumento te absorberá por completo. ■

El juego da comienzo en una mina de Uranio en el corazón de Volgia, donde se realizó el último contacto con Kieffer (el agente especial estadounidense que Cord está buscando)

Si te topas con varios enemigos al mismo tiempo, busca una posición ventajosa desde la que disparar (algo complicado, con gráficos en 2D)

ATENTO A...

EL REMORA



El escáner del Remora te permitirá detectar la posición de los guardias volgianos, y así podrás decidir la mejor estrategia para evitarlos.



LO MEJOR

- La utilización del sigilo
- Un argumento rico
- Escenarios preciosos

LO PEOR

- Un control algo torpe
- Poca precisión al apuntar
- Los gráficos en 2D

PREVIO AVISO

ASF combina muy bien los elementos de una aventura gráfica con los de un juego de acción. Sin embargo, como título de aventuras y disparos no estará a la altura de los más grandes, *MGS* y *Syphon Filter*. Más o menos, lo que le sucedió a *Fear Effect*.

Distribuidor: Sony
Fabricante: Namco
Jugadores: De uno a dos
Disponible: Sí

Rescue Shot

DESENFUNDA TU G-CON 45 Y PREPÁRATE PARA APRETAR EL GATILLO, PORQUE YA TENEMOS NUEVO JUEGO DE PISTOLA DE NAMCO



Los obstáculos que hay en el camino pondrán la cosa cada vez más complicada a Bo. Por suerte, cuenta contigo para que le ayudes: dispárale en el trasero y saltará para superar cualquier tropiezo



¡Ten mucho cuidado! El peligro acecha en cualquier rincón del escenario. ¡Dispara, dispara!

Cada vez que Namco crea un juego de pistola para PSX, en redacción terminamos las semanas con callos en el dedo índice. Y es que nadie puede resistirse a apretar el gatillo con arcades tan divertidos como los que hacen estos nipones.

El primer título que nos enganchó fue *Time Crisis,* un juego de acción frenética en el que tenías un tiempo limitado para cargarte a los malos de cada área. Luego llegaron *Point Blank* y su secuela, con divertidos dibujos animados en 2D. Hace un mes aparecía *Ghoul Panic,* con fantasmas muy graciosos y acción en 3D. Y este mes se anuncia la salida de *Rescue Shot.*

Este juego es otro adictivo arcade para pistola con gráficos en 3D y dibujos animados. Una vez más, tendrás que poner a prueba tus reflejos y puntería. A diferencia de anteriores trabajos de Namco, este título no está compuesto por una serie de subjuegos variados que se completan con un modo «historia». En realidad, la historia es la que te guía por una sucesión de escenarios diversos, llenos de blancos móviles y fijos.

El argumento es muy divertido, y recuerda un poco a los típicos cuentos improvisados que nos contaban nuestras madres en la cama cuando éramos niños (¡vaya tiempos aquellos!). Bo es un simpático conejito al que le gustaba jugar a ser rey, hasta que un día fue atacado por los Hermanos Abusones, unos animalejos muy perversos.

El pobre Bo intentó escapar y en la huida cayó por un precipicio y se golpeó en la cabeza. Por eso, desde entonces, no recuerda nada y vaga de un lado para otro tratando de recuperar la memoria.

Tu misión será escoltar a Bo en sus andanzas por el mundo, para que no sufra ningún daño. Prepárate para disparar contra objetivos tan diferentes como setas venenosas, murciélagos asesinos, lobos feroces, topos malvados, dragones, fantasmas... Al final de cada nivel, recibirás una puntuación en función de tus aciertos, los enemigos eliminados, y la rapidez con que hayas disparado. Más o menos como en *Point Blank* y *Ghoul Panic,* vaya.

«Tu misión será escoltar al protagonista en sus andanzas»

Por supuesto, si los enemigos logran acabar con Bo, perderás la partida. El personaje tiene una barra de energía que disminuye con cada ataque que recibe, y para llenarla, tendrás que disparar a las plantas y flores en los lados del camino. De este forma, obtendrás varios tipos de fruta con los que Bo podrá alimentarse para recuperar energía. Además, los escenarios son preciosos y en alta resolución. No obstante, todavía está por ver si la falta de subjuegos podrá suplirse con una historia de conejitos y animalejos.

ATENTO A...

LOS ENEMIGOS



La variedad de enemigos que encontrarás durante el juego es enorme: gángsters, dragones, animales y monstruos de todo tipo. La verdad es que no tendrás ni un segundo para relajarte.



LO MEJOR

- Preciosos gráficos en 3D
- Multitud de enemigos diferentes
- ¡Un arcade de pistola de Namco!

LO PEOR

- Parece que no habrá subjuegos
- ¿Todos los juegos para pistola tienen que ser tan infantiles?

PREVIO AVISO

Rescue Shot es lo suficientemente variado, completo y divertido como para gustar a todo el mundo. Aun así, el surtido de juegos de dibujos animados para pistola ya es bastante amplio...

Juega al Auténtico Fútbol Brasileño

1 : Disparo de chilena

2 : Recorte con giro

3 : Toque de espuela

PlayStation

PAL

Ronaldo V-FOOTBALL

INFOGRAMES

TOTALMENTE EN CASTELLANO

PlayStation

Ronaldo V-FOOTBALL

INFOGRAMES España

LA MAGIA BRASILEÑA EN TU PLAYSTATION

Distribuidor: Ubi Soft
Fabricante: Anco
Jugadores: Uno
Disponible: Sí

Barça Manager 2000

¡SER ENTRENADOR DE UN EQUIPO DE FÚTBOL ES MUCHO MÁS COMPLICADO DE LO QUE PARECE!



Elige el mejor planteamiento estratégico e intenta ganar el partido

Los adictos al mundo del fútbol ya tenemos un nuevo género deportivo al que engancharnos en PlayStation: la gestión de equipos. Pero no te alegres tan pronto, porque ser presidente o entrenador de un equipo de fútbol no es tarea fácil. Aquí no basta con liarse a patadas con el mando hasta que un jugador de tu equipo meta un gol...

Elige a un equipo de fútbol de la primera división de una de las cuatro ligas europeas del juego (española, francesa, inglesa e italiana), siéntate en el banquillo del entrenador, enciende un buen puro cubano, y encárgate de hacer todas las gestiones necesarias para que tus chicos ganen los partidos. Tendrás a tu disposición una plantilla, un estadio y un presupuesto con el que hacer frente a los gastos que ocasionen los fichajes. De este modo, si tu equipo no tiene la calidad suficiente para afrontar una liga y salir victorioso, podrás reforzar la plantilla fichando a jugadores.

Si quieres intervenir en los encuentros, podrás hacerlo para retocar el esquema de juego. La variedad de tácticas te ofrecerá la posibilidad de adoptar estrategias ofensivas o defensivas, en función del resultado del encuentro y el sistema de juego del contrario. De este modo, si observas que tu oponente opta por un fútbol de ataque y tus jugadores son más bien modestos, tendrás que jugar al contragolpe. Con ello, cerrarás líneas en torno a tu defensa y aprovecharás los huecos de tu contrincante a la hora de atacar. La variedad en la acción es muy amplia, y si entiendes de fútbol lo suficiente, te lo pasarás en grande con los partidos.

Así pues, *Barça Manager 2000* no sólo promete ser un juego muy interesante, sino también bastante completo.

Sin embargo, tras haber probado la versión beta que hemos recibido,

> **«BM 2000 promete ser un juego interesante y bastante completo»**

todo apunta a que no será tan divertido, ágil y sencillo de manejar como *Manager de Liga*. Parece que los tiempos de carga serán un poco largos, y los menús de opciones demasiado complejos. Esperemos que todo esto se resuelva de cara a la versión final del juego. Aunque una cosa sí está clara de antemano, será el preferido de los seguidores del Barça (especialmente de los catalanes, porque la versión definitiva del juego también estará traducida a su idioma).

ATENTO A...

LOS PARTIDOS



En los partidos tendrás la posibilidad de cambiar de estrategia en función de la evolución del resultado y el esquema de juego del equipo contrario.



LO MEJOR
- Intervención en los partidos
- Variedad de estrategia
- La licencia oficial del Barça

LO PEOR
- Complejos menús de opciones
- Gráficos bastante pobres
- Tiempos de carga muy largos

PREVIO AVISO

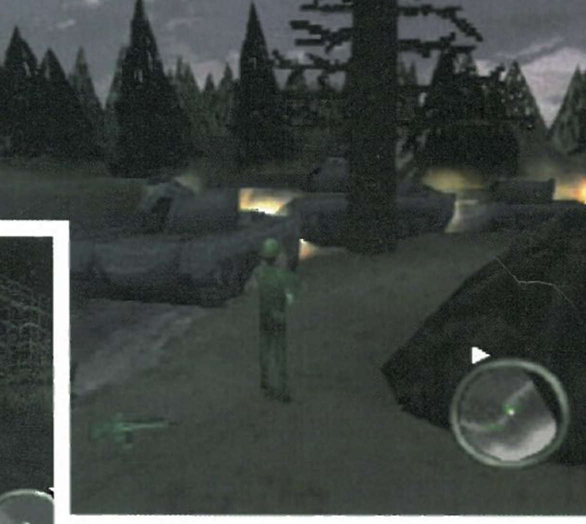
Probablemente, *Barça Manager* será un juego de gestión de equipos más, con gráficos simples y menús complejos. Lástima que su lanzamiento haya coincidido con el de *Manager de Liga* porque se queda un poco corto a su lado.

Distribuidor: Virgin
Fabricante: 3DO
Jugadores: De uno a dos
Disponible: Sí

ARMY MEN: OPERATION MELTDOWN

LOS SOLDADOS DE PLÁSTICO VERDE MÁS RESISTENTES DE LA HISTORIA VUELVEN A SUS MANIOBRAS DE COMBATE





Las misiones son muy variadas y divertidas: tomar un puente, destruir unos aviones con una bazuca, dinamitar una torre de control...

¿Quién iba a pensar que las aventuras de unos soldaditos de plástico verde pudieran dar tanto de sí? Apenas han pasado unos meses desde la aparición del primer *Army Men* y ya nos encontramos nada menos que ante la quinta entrega de esta especie de «colección de *shooters* de muñequitos de plástico». Desde luego, si 3DO sigue trabajando a este ritmo, no sería de extrañar que se jubilasen cualquier día de estos... Aunque eso es poco probable: Sony acaba de ficharles para desarrollar juegos para PS2, siendo la primera compañía desarrolladora no-japonesa que firma para la bestia negra. Buena noticia, especialmente para 3DO, ¿no?

En *Operation Meltdown*, el argumento es más o menos el mismo de siempre: el malvado ejército marrón lanza varias ofensivas contra el territorio defendido por el ejército verde, y tu objetivo es repeler los ataques mediante operaciones de rescate, asalto y destrucción. Para llevar a cabo estas operaciones, contarás con el habitual surtido de armas (fusil, ametralladora, granadas, etc.) y diversos vehículos de asalto. Las misiones serán tan variadas como derribar unos aviones en un aeropuerto con un bazuca, liberar a prisioneros, o escoltar a un convoy militar.

El detalle más interesante de esta nueva entrega es que la acción se desarrolla a través de varias selvas repletas de árboles y vegetación. Esto te brinda la posibilidad de poner en práctica el sigilo, una de tus mejores armas contra el ejército marrón.

El modo de entrenamiento se ha completado con nuevos vehículos de asalto, armas y obstáculos. Este modo es especialmente útil para familiarizarte con los movimientos de tu personaje, las armas, y la forma más eficaz de afrontar las dificultades. Tendrás la posibilidad de disparar sobre blancos fijos con todo tipo de armas, de manera que cuando tengas que utilizar estas armas para enfrentarte a tus enemigos reacciones con mayor rapidez.

En cuanto al apartado gráfico, el juego cuenta con unos escenarios

«La acción se desarrolla a través de varias selvas»

enormes y bastante detallados. Todo indica que *Operation Meltdown* será mucho mejor y más completo que los anteriores *AM*. Aunque también parece que se verá afectado por algunos de los problemas habituales: un control incómodo, un protagonista algo lento, algún problemilla de cámara... Pronto veremos cuáles de estos problemillas se solucionan en la versión final del juego, aunque pocas esperanzas tienen estos soldaditos verdes de ponerse a la altura de *Syphon Filter 2* o *MGS*...

ATENTO A...

LAS SELVAS



La espesa vegetación de algunos de los niveles te permitirá esconderte tras matorrales y árboles para sorprender a tus enemigos cuando menos lo esperen.



LO MEJOR
- Poder practicar el sigilo
- Escenarios enormes
- Una banda sonora espectacular

LO PEOR
- El control es algo incómodo
- Movimientos lentos
- Problemas de cámara

PREVIO AVISO

Será el mejor título de la serie *Army Men*, pero esto no es decir demasiado. El control seguirá siendo incómodo; el movimiento, demasiado lento, y el juego en conjunto, seguirá estando a años luz de *SF2*, el mejor *shooter* en tercera persona para PSX hasta la fecha.

II PR
PLAYS
MAGA

¡QUÉ NOCHE LA DE AQUEL DÍA! EL 13 DE ABRIL EN LA SALA ALQUIMIA DE MADRID TUVO LUGAR LA ENTREGA DE PREMIOS DE PLAYSTATION MAGAZINE. LA SEGUNDA. COMO EN LA EDICIÓN ANTERIOR NUESTROS LECTORES NOS ENVIARON SUS VOTOS. LO QUE VERÉIS A CONTINUACIÓN ES EL RESULTADO. DESDE AQUÍ QUEREMOS DAR LAS GRACIAS POR LOS CIENTOS DE CARTAS QUE HEMOS RECIBIDO, NOS HUBIERA GUSTADO VEROS A TODOS ALLÍ.

• MEJOR *SHOOT 'EM UP*: MEDAL OF HONOUR

¿Qué dijo* PlayStation Magazine*?

«Un 10 sobre 10. Excelente jugabilidad y un modo para dos jugadores brillante. De sus gráficos destacan sus fabulosos escenarios y el realismo de sus explosiones. En definitiva, se trata del *shoot 'em up* más divertido y rejugable de todos los tiempos.»

En la foto: Francesc Caparrós, Product Manager de Electronic Arts, recibe el premio de manos de Jordi Fuertes, Gerente de MC Ediciones.



• MEJOR JUEGO DE DEPORTES: FIFA 2000

¿Qué dijo* PlayStation Magazine*?

«Camisetas detalladas y caras de jugadores de fútbol de verdad. Lo mejor de FIFA son sus gráficos y sus excelentes toques de animación. Se trata de un espectáculo futbolístico de un realismo impresionante.»

En la foto: Antonio López, Product Manager de Electronic Arts, recibe el premio de manos de Carmen Ruíz, Directora Comercial de MC Ediciones.

• MEJOR BEAT 'EM UP: STREET FIGHTER ALPHA 3

¿Qué dijo* PlayStation Magazine*?

«Muchos pensaron que por ser en 2D no conseguiría hacerse un sitio entre los mejores juegos de lucha. Pues se equivocaban. *Street Fighter Alpha 3* es la encarnación de la jugabilidad; te obliga a machacarte los dedos en el pad y te exige experiencia. Hay pocos como él.»

En la foto: Teresa Núñez, Jefe de Relaciones Públicas de Virgin Interactive, recibe el premio de manos de Ruth Parra, Coordinadora de *PlayStation Magazine*.



• MEJOR JUEGO DE CARRERAS: V-RALLY 2

¿Qué dijo* PlayStation Magazine*?

«Un control magnífico, gráficamente precioso, largo, divertido... se nos acaban los adjetivos para enumerar la cantidad de virtudes de este juegazo. La segunda parte de este título ha superado con creces a su antecesor. ¿Qué más se le puede pedir a un simulador de rallies?»

En la foto: Pascal Vermeerbergen, Directora de Marketing de Infogrames, recibe el premio de manos de Mònica Bassas, Directora de *PlayStation Magazine*.

• MEJOR PERSONAJE: LARA CROFT

«Lara repite en esta categoría. Los lectores *de PlayStation Magazine* han vuelto a votarla en esta segunda edición. Y ella, más insinuante que nunca, defiende su trono de reina de la PlayStation con uñas y dientes con la cuarta parte de su famoso *Tomb Raider IV*.»

En la foto: Mercedes Rey, Directora de Marketing de Proein, recibe el premio de manos de Juan Ramón Fuertes, Consejero de MC Ediciones.





¿Qué nos tenéis que decir de la presentadora de este año? Durante toda la noche la chica estuvo muy solicitada. Todo el mundo quería hacerse fotos con ella. No nos extraña... ¡Vaya pedazo de mujer! Lo tiene todo belleza, simpatía, estilo... Los chicos de redacción se enamoraron de ella, pero lo tienen muy mal. Cierto tenista ocupa ahora mismo su corazón. ¡Lo sentimos chicos!

II PREMIOS PLAYSTATION MAGAZINE

MIOS
TATION
ZINE



• MEJORES GRÁFICOS:
FINAL FANTASY VIII
***¿Qué dijo* PlayStation Magazine?**
«Quien haya tenido la suerte de probar y contemplar este juego, se habrá quedado más que boquiabierto ante la inmensa calidad de sus gráficos. Unas secuencias sublimes, unas animaciones soberbias y un carácter de lo más cinematográfico que inunda todo el juego. Un regalo para los ojos.»
En la foto: Alicia Sanz, Jefe de Relacions Públicas de Sony Computer Entertainment España, recibe el premio de manos de Jordi Fuertes, Gerente de MC Ediciones.

• MEJOR BANDA SONORA:
METAL GEAR SOLID
«Una buena acción merece una banda sonora acorde. Y una buena banda sonora tiene que ser capaz de introducir completamente al jugador en la acción. Y la de *Metal Gear Solid* lo hace. Detrás de este título hay un gigantesco esfuerzo musical por transportar al jugador a las más reales sensaciones de tensión y suspense. Desde luego, ha dejado el listón muy alto.»
En la foto: Susana González, Directora de Marketing de Konami, recibe el premio de manos de Mònica Bassas, Directora de *PlayStation Magazine*.





Los ganadores al completo. Esta es la foto de familia que guardaremos en nuestro álbum particular

• JUEGO MÁS ADICTIVO:
FINAL FANTASY VIII
***¿Qué dijo* PlayStation Magazine?**
«Pasarse liado frente a una consola durante más de 60 horas. Recorrer cuatro CD sin soltar los mandos. Pasarse horas en vela. Sólo hay un juego que pueda jactarse de haber robado tanto tiempo a los 'consoleros'. Y es que, quien ha probado *FFVIII* no puede soltarlo ni queriendo»
En la foto: Antonio Ruiz, Relaciones Públicas de Sony Computer Entertainment España, recibe el premio de manos de Carmen Ruiz, Directora Comercial de MC Ediciones.

• JUEGO MÁS ORIGINAL:
DRIVER
***¿Qué dijo* PlayStation Magazine?**
«Con él nació un concepto revolucionario en la categoría de los juegos de conducción. No es un juego de coches. Es un juego de persecuciones. Es más, es un paseo por auténticos escenarios urbanos en PlayStation. Verlo es una gozada y jugarlo es un placer.»
En la foto: José Luis Hernández, Director de Ventas de Infogrames España, recibe el premio de manos de Ruth Parra, Coordinadora de *PlayStation Magazine*.





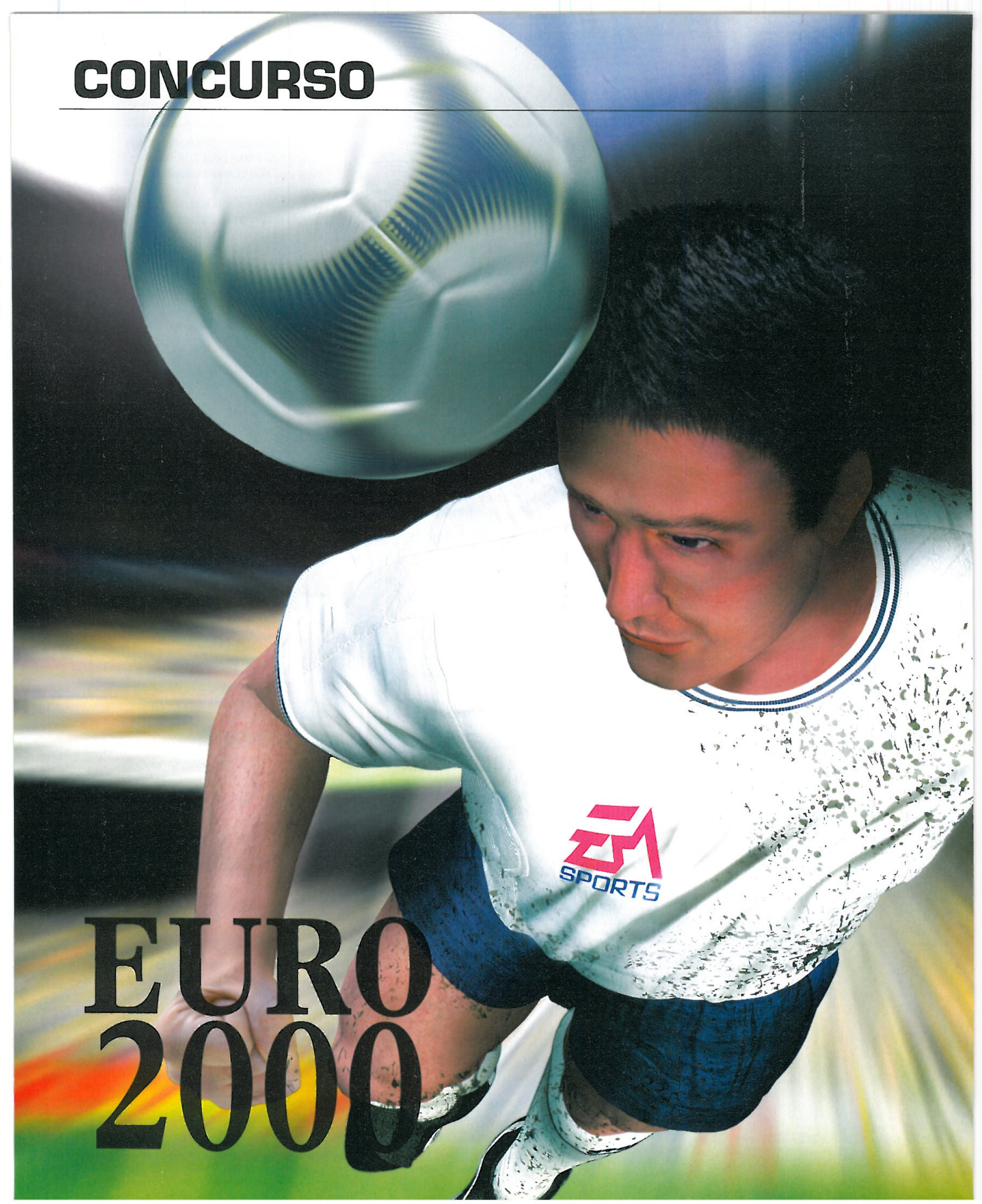
Alberto Minaya *in live*. Gracias por tus palabras...



El trío de chicas play de MC Ediciones, con un par de amiguetes



• MEJOR JUEGO 1999:
FINAL FANTASY VIII
***¿Qué dijo* PlayStation Magazine?**
«No es ninguna sorpresa que *FFVIII* haya sido elegido por nuestros lectores como el mejor juego del año: unos gráficos espectaculares, una jugabilidad a prueba de bombas y monstruos y bichos para parar un tren. Un premio merecidísimo. Indiscutible. Inapelable.»
En la foto: Cristina Infante, Product Manager de Sony Computer Entertainment España, recibe el premio de manos de Josep Cadena, Consejero Delegado de MC Ediciones.


CONCURSO
EA SPORTS
EURO 2000



Después de lo ocurrido en la Liga de Campeones, lo único que le falta al fútbol español este año es ganar la Eurocopa 2000. ¿Quieres intentarlo? El título de EA no sólo te ofrece la oportunidad de jugar toda la competición, incluyendo las rondas clasificatorias previas a la ronda final, sino que además te permitirá jugar los partidos históricos de todas las fases finales de las Eurocopas. ¿Qué selección será la nueva campeona de Europa? No te arriesgues, decídelo tú.

La pregunta

¿Qué pareja de locutores hace los comentarios en *Euro 2000*

1. Julio César Iglesias y Chema Abad
2. Manolo Lama y Paco González
3. José María García y Ángel González Urcelay

El premio

Un lote compuesto por un juego completo + una camiseta + una gorra para cada uno de los 20 ganadores

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Euro 2000*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.





CÓMO PUNTUAMOS

- **10** Reservado para los juegos perfectos.
- **9** Espléndido y totalmente recomendable.
- **8** Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
- **7** Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
- **6** Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
- **5** Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
- **4** Por debajo de la media, o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
- **3** Bastante malo. Resulta entretenido durante un par de horas.
- **2** Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
- **1** Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.

REVIEWS

INCLUYE LA TABLA CLASIFICATORIA DE JUEGOS, CORTESÍA DE *PSMAG*


Euro 2000


Need for Speed: Porsche Unleashed

JUEGO DEL MES



« Un control intuitivo y una velocidad inigualable»

¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS!





Los comentarios son aún más completos que en el primer juego (incluso se dicen los metros que faltan para cada obstáculo), pero tu copiloto no siempre habla lo suficientemente rápido









La cámara en el interior del coche es una auténtica pasada. ¿Ves los parabrisas? Lástima que, en algunos coches, la mano busque la palanca de cambio donde está el freno de mano...

CONTINÚA LA BATALLA ENTRE INFOGRAMES Y CODEMASTERS POR CREAR EL MEJOR SIMULADOR DE RALLIES PARA PSX



Colin McRae Rally 2.0

«*Colin McRae Rally 2.0* es un Colin McRae Rally con mejores

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Codemasters
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	8.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

Éste es uno de esos casos en los que poco importa lo que la gente de *PlayStation Magazine* diga: cada uno opinará lo que le dé la real gana. Sí, nos estamos refiriendo a la gran pregunta, «¿*Colin McRae Rally 2.0* o *Rally Masters*?». Lo cierto es que incluso a nosotros nos cuesta dar una respuesta... Bien, veamos, porque la cosa está más que reñidita...

Gráficos. Bastante igualados. Nos quedamos con *Rally Masters* en casi todos los sentidos, porque *Colin 2* es infinitamente mejor a su antecesor y, en ciertos aspectos, a *Rally Masters*, pero en líneas generales, *Rally Masters* es más bonito y detallado. Codemasters ha vuelto a utilizar *sprites* para los árboles y arbustos, lo que disminuye la calidad visual general y resulta bastante chocante cuando conduces a poca velocidad. Además, aunque ambos juegos utilizan gráficos en alta resolución, las texturas del título de Infogrames son más complejas y detalladas. Los coches, en cambio, son incluso más detallados en *Colin McRae 2.0*, con cristales transparentes, fabulosos desperfectos en tiempo real, pegatinas que se leen perfectamente... Sí, la verdad es que hay muy poca diferencia entre el aspecto de los vehículos de uno y otro juego, pero ahí gana *Colin*.

Control. Gana por poco *Rally Masters*. El juego de Infogrames es mucho más realista que *Colin* y su continuación, aunque justamente por eso, era más difícil. Lo que le ocurre a *Colin 2.0* no es que le falte realismo, sino que le falta dificultad. Aquí es demasiado fácil corregir la dirección cuando sobreviras, independientemente de la velocidad. Esto es genial para mantener la velocidad al límite, ya que estás en tensión todo el tiempo, pero... no es real. En las carreras de verdad, tienes que reducir de velocidad, bajar marchas, usar los frenos de servicio y el de mano en según qué casos, ajustar las distancias de frenada... Todo lo que haces en *Rally Masters*. En *Colin McRae 2.0* no hace falta esforzarse tanto: un giro brusco puede solucionar todos tus problemas, si lo ejecutas en el momento adecuado. Nada de reducir, tener cuidado con volcar, etc. Más o menos, como en el primer *Colin*. Lo que ocurre es que, en la época del primer juego, no había un *Rally Masters* que nos enseñara que se puede hacer mejor.

Adictividad. *Colin McRae Rally 2.0* engancha más aún que *RM*. El hecho de que se haya mantenido —con algunas mejoras— el control intuitivo y sencillo de su antecesor, hace que *RM* parezca exageradamente difícil. Así, en *Colin 2* puedes ir a todo trapo durante casi todo el tiempo, y unos buenos reflejos bastan para ahorrarte las reducciones, las frenadas, etc. No muy realista, pero más adictivo y divertido. *Colin 2* es, más o menos, el doble de rápido que su antecesor e igual de fácil —o difícil, si quieres— de conducir.





Los efectos de polvo (al pasar sobre caminos polvorientos a toda velocidad) y de fuego en el tubo de escape son brillantes, y no afectan a la velocidad de cuadros por segundo





gráficos y más circuitos»

Dificultad. Los dos son dificilísimos, pero de maneras muy distintas. Mientras que en *RM* la dificultad estriba en la inigualable IA de los coches controlados por la CPU, que son tan audaces y «humanos» como tú; en *Colin 2* el problema es el tiempo, tan severo como en el primer juego. Sí, los coches se conducen a las mil maravillas y prácticamente nunca te la pegas por más que hagas el loco, pero... ¿cómo demonios hay que hacerlo para llegar el primero en la tabla de tiempos? Todo lo contrario a lo que sucede en *Rally Masters*, donde tienes accidentes constantes, ¡pero tus adversarios también! En el juego de Infogrames, la dificultad está en el comportamiento «real» de tus contrincantes, y en *Colin*, tu enemigo es el reloj.

Inteligencia artificial. Gana la de *Rally Masters*, con una enorme diferencia. En *Colin McRae Rally 2.0* también encontrarás un modo Arcade con hasta cuatro coches en pantalla, estilo *V-Rally* o *Rally Masters*, pero observarás que su comportamiento deja mucho que desear. No cometen fallos, sólo «simulan que son humanos», como en todos los juegos anteriores a *RM*. Aceleran demasiado rápido para frenar demasiado pronto, se chocan entre ellos pero nunca con consecuencias graves... Lo de siempre. En este aspecto, será difícil igualar a Infogrames.

Variedad. *Colin 2* supera con creces a su antecesor, a *RM*, a *V-Rally 2* y a todos los títulos de rallies que hemos visto hasta la fecha. Reparaciones, coches, configuración mecánica, opciones de clima, tipos de terreno... Cada circuito es completamente distinto. De una carrera por la mañana a una por la tarde en el mismo sitio, notarás un cambio total: la iluminación, el cielo, las texturas... Todo es siempre distinto, genial. Y lo mismo sucede con la lluvia, la nieve, el suelo mojado, etc. Un poco de hielo puede hacer de la pista más sencillita todo un infierno.

Copiloto. Recordarás que éste era el único «fallo» que le encontrábamos a *Rally Masters*, ¿no? Pues lo mismo nos sucede con *Colin 2*. No es que este copiloto sea también algo soso, ni mucho menos; pero sí que es igual de lento, cuando se encadenan varios comentarios. Si hay un tramo con tres o cuatro curvas seguidas, estarás afrontando la última cuando él te esté avisando de la segunda. Todo un problema, en algunos tramos con poca visibilidad (en los que dependes enteramente de tu compañero). Además, el sonido de radio es muy realista, pero sólo sirve para que la mitad de las veces no te enteres de lo que te está diciendo. Tendrás que subir el volumen del copiloto a tope para captar al menos la mayoría de sus comentarios (en los que, esta vez, se han incluido los metros que faltan para el obstáculo en cuestión).

Como verás, la cosa está más que reñida entre los dos simuladores, aunque con cierta ventaja para el juego de Infogrames en la mayoría de los aspectos. No obstante, además de todo eso, habría que hablar de unas cuantas cosas más en el caso de *Colin 2*. Los menús, por ejemplo: claramente *inspirados* en los de *Wip3out*. Casi el mismo color de fondo, con casi la misma distribución, tipografía y colores de texto en pantalla, el mismo aire sobriofuturista... Queda de maravilla, pero no es muy original, ¿no?

Luego están las presentaciones de los rallies. Al comenzar un rally, comienza una secuencia prerrenderizada que te muestra algunos tramos del entorno mientras un comentarista habla de las características generales del lugar. Vamos, como en *RM*. Tampoco muy original.

CÓMO...

DESTROZAR TU COCHE EN UN TIEMPO RÉCORD

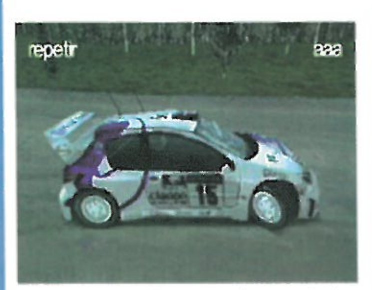
En *Colin McRae Rally 2.0* los accidentes no son tan frecuentes ni tan serios como en *RM*, pero eso no quiere decir que no puedas destrozar en mil pedazos tu vehículo. Además, los desperfectos son visibles pero no afectan demasiado a la conducción, como sucedía en el primer juego. Aquí tienes un cursillo rápido para ver lo que aguanta el chasis de tu cacharro...



Con un buen derrape, usando el freno de mano, puedes estampar la esquina trasera contra el tronco de un árbol y cargarte una de las luces traseras. Es fácil.

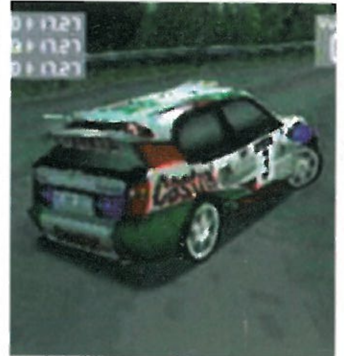


Usa esta cámara para observar cómo se destroza el capó delantero. Si insistes con los golpes, puedes incluso perderlo.



Luego, usa las diferentes cámaras de las repeticiones para estudiar con detenimiento lo destrozada que está la chapa y cómo se ensucia el coche a lo largo de la carrera.







Gráficamente no tiene desperdicio. Aparte de los árboles, que son *sprites* como en el primer juego, todo goza de un aspecto impresionante

Los menús recuerdan demasiado a los de *Wip3out* como para creerse que es una mera casualidad, ¿no crees?







«Un control intuitivo y una velocidad inigualable»

El modo multijugador permite que participen ihasta ocho jugadores! Pero no te alegres tanto todavía, porque tienen que hacerlo... por turnos. Uno o dos al mismo tiempo. Exactamente igual que cuando jugabas en Time Trial al primer *Colin*, pasándole el mando a un amigo al acabar el recorrido para ver si era capaz de superarte. Vaya modo para ocho jugadores... Además, en el modo Arcade, donde compites contra otros tres coches controlados por la CPU, se pierde algo de velocidad y desaparece la cámara desde el interior del vehículo, para ahorrar trabajo a la consola.

Eso sí: la cámara interior (en los modos en los que existe) es increíblemente real, nada que ver con la del primer título. Los brillos en el cristal, el interior del coche, la forma en que «tu cabeza» se mueve en el interior con los baches... Una pasada. Lamentablemente, la visibilidad es aún menor que en el juego anterior (que ya era mínima), lo que significa que no la usarás nunca. Si lo hicieras, te darías cuenta de un fallo más: hay coches, como el Corolla WRC, que tienen la palanca de cambio justo en el eje del volante, a la altura de las manos; pero en cambio, cuando cambias de marcha, la mano derecha baja a la parte inferior de la pantalla para seleccionar otra marcha... ¿cómo es posible? ¿Es que el coche tiene dos palancas de cambio? Imperdonable.

Al final, *Colin McRae Rally 2.0* es un *Colin McRae Rally* con mejores gráficos y más circuitos. Tiene muchas más novedades, pero ninguna destaca lo suficiente como para hacer sombra a las virtudes de *Rally Masters*.

Aun así, lo intuitivo de su control y su inigualable velocidad serán suficientes para que muchos lo prefieran al título de Infogrames, claro. Lo cierto es que los dos son tan distintos que la única solución posible es comprar los dos. Te gustará más uno que otro (sea cual sea, eso depende de ti), pero necesitas los dos. ■

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

RALLY MASTERS (PSMAG 41 10/10)
El nuevo rey del género, aunque dependerá de los gustos de cada uno. Prefieras *Colin* o *RM*, los dos son tan distintos que no podrás vivir sin ninguno.

PlayStation Magazine
VEREDICTO

GRÁFICOS:	Suaves, rápidos y bonitos, pero esos *sprites*...	9
JUGABILIDAD:	Fácil de conducir y muy, muy rápido	10
ADICTIVIDAD:	En adictividad, nadie adelanta a Codemasters	10

CONCLUSIÓN:
Te gustará más o menos que *Rally Masters*, pero lo necesitarás igual. No te sentirás realizado como persona hasta no tener los dos.



10 SOBRE 10

Los accidentes son muy frecuentes, y los coches se estropean en tiempo real (los golpes afectan justo a la zona donde te golpeas). Mejor será que vayas con cuidado, o te gastarás todo lo que ganes en reparaciones al final de la carrera

SI A LA TERCERA FUE LA VENCIDA, A LA QUINTA HA VENIDO LA «REFINITIVA»



Need For Speed: Porsche Unleashed

«*Porsche Unleashed* es completamente distinto a los demás

DISTRIBUIDOR	Electronic Arts
FABRICANTE	Electronic Arts
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	8.490
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a cuatro

SI TE GUSTA DALE UN VISTAZO A...

NEED FOR SPEED III
(PSMAG 18 9/10)
El mejor de la serie hasta la fecha, aunque no tiene nada que hacer comparado con Porsche Unleashed. Un arcade puro y duro, de los que ya no quedan.

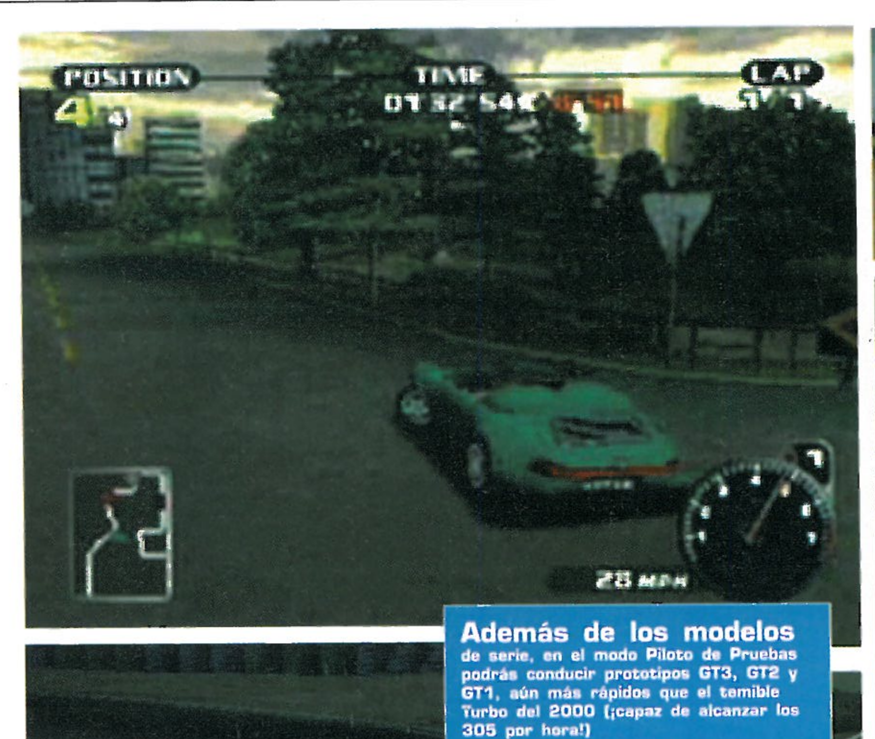
El cuarto *NFS* fue, sin duda, el menos afortunado de todos. Después del éxito de la tercera parte, EA intentó aprovechar la fórmula creando un juego más amplio y detallado, pero usando el mismo motor gráfico. El resultado fue, justamente, todo lo contrario a lo que se pretendía: algo demasiado recargado para funcionar correctamente. La falta de cuadros por segundo, el exceso de tráfico, la inclusión de tantos coches mediocres y demás, sólo sirvieron para relegar esta cuarta entrega a lo más profundo de nuestro armario de juegos. Toda una lástima, ya que su fracaso se debió, al contrario de lo que suele suceder, al intento —excesivo— de mejorar a sus antecesores.

Cuando vimos la versión beta de *NFSV* el mes pasado, llegamos a la conclusión precipitada de que estaba sucediendo lo mismo que con la cuarta: mismo motor gráfico, mismos fallos, mismo juego... Nada más lejos de la realidad. La versión final de *Porsche Unleashed* es radicalmente distinta a la que habíamos visto el mes pasado, y por eso te rogamos encarecidamente que olvides todo lo que leíste sobre él en la *preview* del mes pasado. Y con esto, nos referimos a todo: gráficos, jugabilidad, velocidad, control, modos de juego... Nos habíamos equivocado en todo, por suerte (¿nos perdonarás algún día?).

Las razones por las que *Porsche Unleashed* es completamente distinto a los demás *NFS*, son muchas. La primera y más evidente es la presencia exclusiva de coches Porsche. El juego conmemora el quincuagésimo aniversario de la marca alemana, poniendo a tu disposición todos los Porsche que han existido a lo largo de estos cincuenta años (en los anteriores *NFS* había coches de las principales marcas de deportivos de todo el mundo, aunque a decir verdad los Porsche y los Ferrari siempre habían sido los mejores).

Porsche ha celebrado su medio siglo de vida con el lanzamiento de la quinta generación del 911 Turbo, protagonista absoluto del juego, de la intro y de las portadas de todas las revistas automovilísticas de los últimos dos meses. En el modo Evolución, comienzas comprando un 356 en el año 1948 (el primer modelo de la marca), y acabas en el año 2000, haciéndote con el último 911 Turbo. Pero esto, pasando por una larguísima lista de célebres modelos, como el 911 de 1978 (el primer coche que entró en el Guinness de los Récords por ser el turismo tecnológica y mecánicamente más avanzado de la historia), el Boxster (protagonista de *Porsche Challenge*), el 924, el 944... A medida que ganes carreras en el modo Evolución, pasarán los años y saldrán a la venta nuevos modelos, a los que podrás echar un vistazo en el Concesionario Porsche. Si ganas varias etapas, reunirás dinero para comprar otros coches más modernos y entrar en eventos propios para seguir amasando fortuna. Si no ganas el dinero suficiente, podrás reparar los daños de tu vehículo en el taller por un módico precio o, incluso, vender tu destartalado cacharro, que naturalmente se devalúa con el uso.

El sistema de eventos y modelos por fechas es fabuloso. Además, en cada época verás que las «modas» son diferentes. No sólo los coches y sus interiores son completamente distintos de una década a otra,









Además de los modelos de serie, en el modo Piloto de Pruebas podrás conducir prototipos GT3, GT2 y GT1, aún más rápidos que el temible Turbo del 2000 (¡capaz de alcanzar los 305 por hora!)

Las condiciones climatológicas y el tipo de terreno son elementos fundamentales en la conducción, además de las características propias del coche. Unos pocos copos de nieve sobre el asfalto de una ciudad pueden causar estragos

Need For Speed»

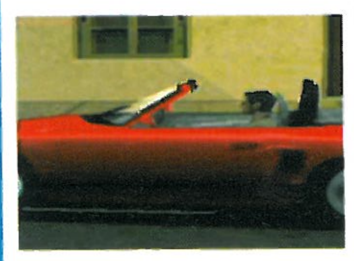
sino también los escenarios y la música durante la carrera. Empezando por los años cincuenta, con esa especie de *twist* tan simpático; y acabando en el *tecno* al más puro estilo *Más que coches*, pasando por el *rock'n'roll* de los sesenta; el *blues* y el *soul* de los setenta; el *pop rock* de los ochenta... ¡parece que estés de verdad en otra época!

El control de *Porsche Unleashed* no tiene nada que ver con el de todos los juegos que has probado hasta la fecha. Se parece un poco al de *Colin McRae* y *Rally Masters* en los circuitos sobre asfalto, pero sólo un poco. EA ha prestado especial atención a las características de los modelos, que responden a las velocidades y prestaciones de sus encarnaciones reales. El tipo de tracción, la aceleración, el peso... Todos se comportan como en la vida real. Así, incluso los prehistóricos 356 son más veloces que la mayoría de los vehículos de *Gran Turismo 2*. Te puedes imaginar lo que te espera al volante del Turbo del 2000, con 420 caballos...

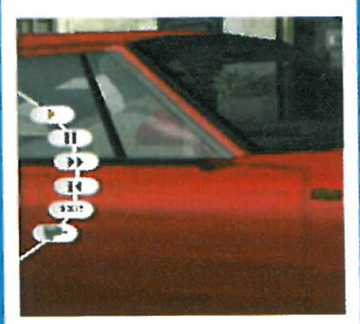
Y más o menos lo mismo le pasa al resto del juego; todo es diferente, sorprendente; todo está cuidado al detalle. Los modos de juego son brillantes, especialmente los nuevos. Nuestros preferidos son el Evolución y el Piloto de Pruebas (donde tendrás el placer de trabajar para Porsche, haciendo pruebas a todos los modelos y participando en algunas carreras). El motor gráfico funciona a las mil maravillas, y soporta incluso los cristales transparentes sin perder los cuadros que tanto se añoraban en la anterior entrega. Si a esto le sumas un modo para cuatro jugadores vía MultiTap, un montón de submodos nuevos, y los que, posiblemente, son los mejores coches de la historia, ¡te queda todo un triunfo para EA! Por desgracia para estos chicos, otros títulos como *Rally Masters* y *Colin McRae 2* están en el candelero, con gráficos algo mejores...

CÓMO...
LIGAR SIN ESFUERZO

Por más que lo nieguen, a las chicas les encantan los deportivos y a los chicos se les cae la baba cuando ven cuatro ruedas con más de 10 CV. Nada como un buen Porsche para rellenar la agenda de ligues. Claro que, con los precios que tienen estos cacharros (el nuevo Turbo, nada menos que 22 millones), lo más barato es comprar el juego y llevarte el «futuro ligue» a casa para que vean tus coches en la pantalla. Prueba, a ver...



Para empezar, lo mejor es un buen descapotable. Échate un par de botes de gomina para no despeinarte.



Si el viento te molesta demasiado, puedes comprarte un modelo con techo (una vez que el vehículo está pagado, cambiar de coche te saldrá muy barato).



¡Pero cuidado con las posturitas dentro del coche, que puedes llegar a volcar! Ningún ligue vale lo que cuesta reparar uno de estos cacharros...

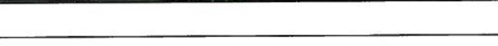


VEREDICTO

GRÁFICOS:	Bonitos, suaves, rápidos y detallados	8
JUGABILIDAD:	Un control muy mejorado y unos modos de juego geniales	9
ADICTIVIDAD:	El enorme abanico de circuitos y coches no tiene desperdicio	8

CONCLUSIÓN:
Porsche Unleashed no tiene nada que ver con todos los juegos de carreras que has probado. Puede gustarte o no, pero sólo lo sabrás probándolo.











Tombi 2 está lleno de secretos que te ayudarán a encontrar la solución a los puzzles... a veces



Los colegas de Tombi son casi tan raros como él. Fíjate en su amiguito de la *intro*

CERDOS POR TODAS PARTES Y MÁS PUZZLES QUE NUNCA. ¿PODRÁS SOPORTARLO?



Tombi 2 contra los cerdiablos

«Nuestro personaje se mueve en *scroll* en la mayoría de los niveles»

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Sony
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	4.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

TOMBI (PSMAG 22 8/10)
La primera parte de las aventuras de este héroe extravagante y divertido, con gráficos en 2D y puzzles igual de ilógicos.

Hace algo más de año y medio, Sony lanzaba al mercado un título llamado *Tombi*. Era una curiosa mezcla de plataformas y rol, con gráficos bastante pobres en 2D y puzzles por todas partes. Nada especial, aunque tuvo mucho éxito. En él, tu misión era dirigir a Tombi, el extraño personaje protagonista, por una serie de niveles muy variados. Tu objetivo era combatir a los malvados cerdos que robaban el oro a la población. Un argumento rarito, ¿eh?

En *Tombi 2*, las aventuras de este héroe de pelo rosa continúan por los mismos derroteros. El «prota» tendrá que enfrentarse de nuevo a una serie de cerdos malvados para salvar a su pueblo. Sin embargo, en esta ocasión su objetivo principal será encontrar a Tabby, una amiga suya de la infancia que ha desaparecido misteriosamente. Para ello, tendrá que atravesar una serie de niveles muy diferentes llenos de plataformas, enemigos y puzzles.

En esta ocasión, los escenarios son muy bonitos y se han diseñado en 3D y alta resolución, aunque nuestro personaje se mueve en *scroll* (de izquierda a derecha, como en *Tarzán*) en la mayoría de los niveles. La pega de esto es que el control da algunos problemas cuando tratas de cambiar de sentido o saltar, ya que no tienes libertad total de movimiento. Sin embargo, las secciones de plataformas son muy divertidas, con todo tipo de obstáculos que sortear: podrás colgarte de lianas y ramas, saltar por encima de desniveles sobre el mar, accionar una palanca para colgarte de un toldo en movimiento... ¡Y tendrás que hacerlo mientras peleas con todo tipo de enemigos! Cerdos, gaviotas, erizos... La acción es muy variada y entretenida.

El problema son los puzzles, que continúan siendo un auténtico problema debido a una distribución absolutamente ilógica. Por ejemplo, si un tipo te pide que le busques una herramienta determinada, jamás la encontrarás en el nivel en el que estás. Andarás dando vueltas por los diferentes escenarios pensando dónde puede encontrarse hasta que, por casualidad, des con ella en un escenario en el que ya habías estado (y donde el ítem no estaba la vez anterior que anduviste por allí). Y claro, mientras buscas un ítem para resolver un puzzle, también encontrarás otros puzzles nuevos con los que te pasará lo mismo. Cuando se te acumulen tres o cuatro puzzles sin resolver, te empezarás a roer las uñas hasta que no te queden. Siempre, tarde o temprano, acabarás hecho un auténtico lío. Te olvidarás de lo que te había pedido cada personaje y para qué servía...

Tombi 2 es un juego variado y bonito, con algunos momentos muy entretenidos y originales, pero sus problemas de control y distribución de los puzzles , hacen de éste un título bastante tedioso.

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Escenarios en 3D, más bonitos que en el primer juego.	8
JUGABILIDAD:	No está mal, pero los puzzles y el control no convencen demasiado	6
ADICTIVIDAD:	Los puzzles sin resolver te resultarán un poco aburridos	5

CONCLUSIÓN:
A pesar de contar con gráficos en 3D, y de que se haya retocado el argumento de la historia, *Tombi 2* tiene los mismos defectos del original: puzzles poco lógicos y problemas de control. Lástima.

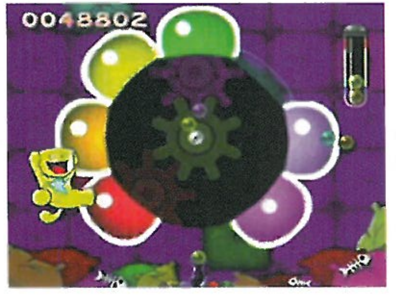


SOBRE 10



Las partidas multijugador son lo más divertido de *Spin Jam*, especialmente si tienes un MultiTap para jugar contra tres amigos







Las reacciones de los personajes a lo que va sucediendo en el juego son muy simpáticas

DADOS, CUBOS O BURBUJAS. TODO VALE CUANDO QUIERES ROMPERTE LA CABEZA, ¿NO?

Spin Jam

«Los ingredientes principales de la serie permanecen intactos»

DISTRIBUIDOR	Dinamic Multimedia
FABRICANTE	Empire
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual y textos en castellano
PRECIO	N/D
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a cuatro con MultiTap

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A ...

BUST-A-MOVE
El rey indiscutible de los puzzles a base de burbujas. Viejo, pero inimitable.

***Spin Jam* es algo así como «una rara derivación de *Bust-A-Move*», que intenta escapar de sus orígenes de la manera más rebuscada posible. Pero muy a su pesar, las burbujas de colores son burbujas de colores en todas partes, y sus intentos de originalidad se quedan en eso, en intentos. Sigues teniendo que agrupar bolitas según su color, pero en lugar de colocarlas en una pared vertical, lo haces alrededor de un eje giratorio colocado en el centro de una flor con pétalos de colores.**

Tu objetivo es destruir los pétalos de colores lanzando bolitas y agrupándolas por colores. Cuando agrupas tres burbujas iguales, las bolitas que hay en el lado opuesto a éstas comienzan a temblar hasta que salen disparadas hacia los pétalos. Es entonces cuando tienes que mover el eje con la cruceta para dirigir las bolas que saldrán disparadas hacia los pétalos con el color correspondiente... Sí, suena un poco complicado, pero no es para tanto, tranquilo. *Spin Jam* no pretende ser una continuación de *Bust-A-Move*, sino algo «diferente». Sin embargo, los ingredientes principales de la serie permanecen intactos: gráficos en 2D y personajes simpáticos en escenarios multicolores. Y, por supuesto, burbujas de colores por todas partes. Todo en *Spin Jam* recuerda a *Bust-A-Move*, aunque su nuevo sistema de juego añada algo de complicación a los títulos anteriores. En cualquier caso, este sistema también acaba por convertirse en algo intuitivo, si bien no tan adictivo como el de sus «antecesores». No te engancha del mismo modo a la pantalla que un *Bust-A-Move*, aun cuando ya has aprendido a jugar (algo muy poco alentador, en un juego de puzzles).

Pero no nos interpretes mal. *Spin Jam* no es un mal juego: ¡es que todos los *Bust-A-Move* son muy buenos! Quizás éste sea un título sencillo para los jugadores más experimentados en puzzles. Prácticamente, nunca te encontrarás ante un verdadero aprieto: siempre salen las bolas del color que necesitas. Y los tímidos intentos de la CPU de ponerte las cosas difíciles con la limitación de tiempo, o las penalizaciones de bolas extra, no son suficientes para sudar la camiseta. La forma más sencilla de pasártelo bien es recurrir al modo multijugador, donde reside la mejor forma de pasarlo en grande con *Spin Jam*: tanto si retas a un amigo como si usas un MultiTap para jugar con otras tres personas, jugar contra seres humanos es mucho más divertido que hacerlo solo.

Quizá a los más pequeños usuarios de la gris les entusiasme sobremanera *Spin Jam*, con sus ocho personajes encantadores gesticulando todo el tiempo, sus variados modos de juego y su simpático aspecto; pero a alguien capaz de superar tres o cuatro niveles de *Kurushi*, *Kula World* o *Devil Dice*, esto le parecerá incluso aburrido.

PlayStation Magazine — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Como los de un *Bust-A-Move*, pero giratorios	6
JUGABILIDAD:	Más complicado y menos atractivo que un *BAM*	7
ADICTIVIDAD:	Depende de tu edad	6

CONCLUSIÓN:
Si buscas un título de puzzles fácil o quieres estrenarte en el género, *Spin Jam* te irá de maravilla. Pero no es como un *Bust-A-Move*, ni lo suficientemente difícil.



7 SOBRE 10



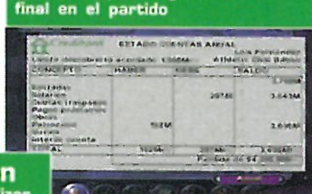
Los partidos se ven en 2D, desde arriba, y la estela que deja el balón te permite no perder detalle





Tendrás a tu disposición un presupuesto determinado para realizar fichajes, y una cuenta de gastos

Realiza los cambios estratégicos que consideres oportunos para lograr la victoria final en el partido



AQUÍ ESTÁ EL MEJOR «SIMULADOR DE GESTIÓN DE EQUIPOS» PARA PLAYSTATION



Manager de Liga

«En los partidos tendrás la posibilidad de tomar parte activa en la acción»

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Codemasters
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

PREMIER MANAGER
No está nada mal, pero no es tan completo y divertido como *Manager de Liga* (además, no te permite tomar parte activa en los partidos).

El género de la «gestión de equipos de fútbol» tiene una sólida tradición entre los usuarios de PC. Sin embargo, en PlayStation, se podían contar con los dedos de una mano los títulos que habían aparecido hasta ahora abordando esta curiosa forma de ver el deporte, que nos sitúa en el banquillo como entrenadores de un club o en el palco como presidentes. Todo esto está cambiando en los últimos meses, y cada vez son más los títulos de este curioso género deportivo que aparecen para la gris. De todos ellos, si tuviéramos que elegir uno, en *PSMag* nos quedaríamos con *Manager de Liga*.

El título de Codemasters es el primero que nos sitúa de verdad en la piel de un entrenador de fútbol de alta competición. En él, deberás elegir a un equipo de primera división para entrenarlo durante una temporada completa, con la misión de intentar que gane en todas las competiciones que participa. Al principio del juego, tendrás que elegir los partidos de pretemporada para hacer que tus jugadores se pongan en forma. Si ves que el equipo no es sólido, habrás de reforzar la plantilla con los fichajes que te puedas permitir, ya que el club cuenta con un presupuesto limitado.

Por fin, cuando acabe la pretemporada, comenzarán las competiciones oficiales. Será entonces cuando podrás participar en los partidos, pero no sólo con tu presencia, como en *Premier Manager 2000*: aquí tendrás la posibilidad de tomar parte activa en la acción. Por supuesto, a lo largo del encuentro, podrás variar el esquema táctico en función del resultado. Si observas que tu equipo está perdiendo y estás desarrollando una táctica defensiva, deberás cambiar un defensa por un delantero, y reordenar el esquema táctico para que la defensa se cierre y el equipo adelante sus líneas para atacar. La verdad es que *Manager de Liga* es muy divertido, y sobre todo muy realista. Si eliges a un equipo modesto, es muy difícil que logres algún título. Pero si lo refuerzas con los fichajes necesarios y te afanas por llevarlo a la victoria, al final de la temporada terminarás entre los primeros lugares de la tabla. Si acaso, el único defecto que encontramos en *Manager de Liga* es que los partidos se ven en 2D. Sin embargo, la imagen está en alta resolución, y hay una estela de movimiento del balón para que no te pierdas el mínimo detalle de lo que ocurre en el campo. Así que ya lo sabes: si quieres convertirte en un buen entrenador de fútbol de primera división —y no te importa que la experiencia tan sólo sea virtual—, aquí tienes la mejor forma de conseguirlo, *Manager de Liga*. ■

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Gráficos en 2D y alta resolución	7
JUGABILIDAD:	El manejo es sencillo, ágil y muy, muy rápido	8
ADICTIVIDAD:	Es totalmente absorbente, y cada vez mejor	8

CONCLUSIÓN:
La verdad es que *Manager de Liga* no tiene rival en este género: es fácil de manejar, divertido, completo, y te permite intervenir en los partidos para cambiar de estrategia o jugadores. Fantástico.



8 SOBRE 10

STAR WARS EPISODE I:

JEDI POWER BATTLES

PSMAG SINTIÓ UNA ALTERACIÓN EN LA FUERZA. SÓLO PODÍA HABER UNA EXPLICACIÓN: LUCASARTS PLANEABA UN NUEVO JUEGO SOBRE *STAR WARS*. PERO, ¿DE QUÉ SE TRATARÍA? ¿CARRERAS? ¿AVENTURAS? NO OÍMOS EL ZUMBIDO DE LA HOJA DE ENERGÍA HASTA QUE FUE DEMASIADO TARDE...

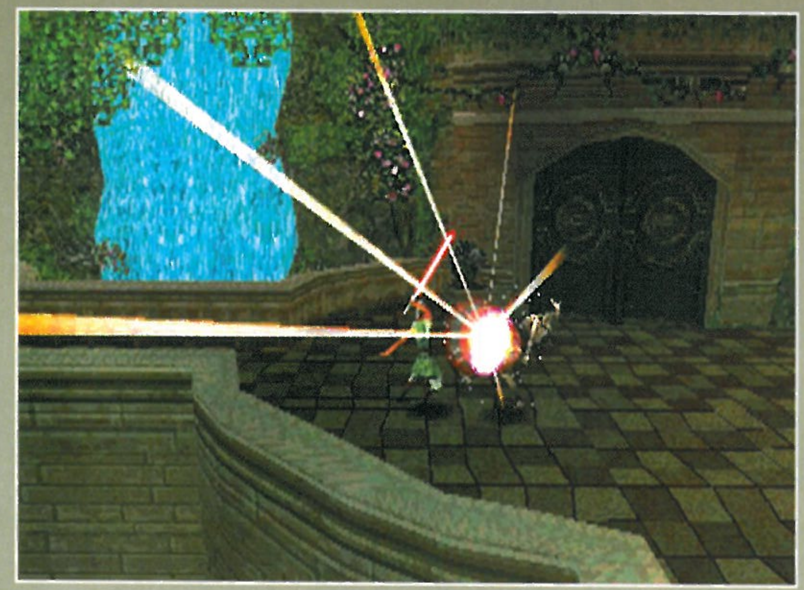
Hubo un tiempo en que lo más cerca que podías estar de empuñar un sable de luz era blandiendo un palo hecho con rollos de papel higiénico recubiertos de papel de aluminio. Por suerte, esos tiempos hace mucho que pasaron, y una sucesión de juegos para la SNES basados en la serie de *Star Wars* y, más recientemente, *Star Wars: La amenaza fantasma*, nos han brindado la oportunidad de azotar con espadas pixeladas a ejércitos enteros de malos. Prepara, pues, un grito rebelde para *Jedi Power Battles*, el segundo título para PlayStation que nos sumerge en el mundo de la amenazadora precuela de George Lucas.

«Nuestro objetivo con *Jedi Power Battles* era bien sencillo», dice Reeve Thompson, de LucasArts. «Queríamos hacer un juego de acción basado en los sables de luz que fuera divertido de jugar.» Y «acción» es la palabra clave, porque, aunque *Power Battles* presenta personajes, lugares y enemigos de la película *La amenaza fantasma*, no limita las trifulcas al guión del film. «Usamos la historia del film como telón de fondo, y para explicar por qué los Jedis están donde están y por qué luchas contra los enemigos que luchas», explica Reeve.

Lo sorprendente es que el equipo de *Power Battles* se inspiró en las recreativas clásicas que hacen que las «guerras clon» parezcan contemporáneas. «*Contra, Double Dragon, Golden Axe*, la serie *Super Star Wars*», rememora Steve, «eran juegos ►

DATOS

Distribuidor: EA
Fabricante: LucasArts
Número de jugadores: De uno a dos
Disponible: Sí





Jedi Power Battles **gira alrededor de un sistema de lucha basado en combos similar al usado en algunos de tus juegos de «piños» favoritos**

sencillos y muy divertidos para jugar con un amigo. Queríamos tomar esa experiencia, ponerla al día con un buen motor 3D y dejar que los amigos se sentaran y empuñaran juntos unos sables de luz.»

Sabias palabras, maestro, pero ¿exactamente junto a quién pelearás?

«Queríamos que los jugadores pudieran encontrar un Jedi que se ajustara a su estilo de juego y dejar que desarrollaran ese personaje a lo largo del juego», nos revela Reeve. Así pues, habrá cinco caballeros Jedi a elegir: Obi-Wan, Qui-Gon, Plo Koon, Adi Gallia y Mace Windu, cada uno con su propia filosofía de lucha.

Si bien los creadores del juego están ansiosos por hacerlo accesible al instante, están igual de resueltos a introducir profundidad en esta jugabilidad centrada en el rebanar a diestro y siniestro. Reeve se explica: «*Power Battles* usa un sistema de lucha basado en combos. A medida que el jugador avanza por los niveles cosecha puntos, los cuales se cuentan al final del nivel para acceder a nuevos combos.»

Es una idea bastante simple (y que, por cierto, ya aparece en *Gekido*, otro de los próximos retornos al viejo arcade [véase en *PSMag 41*]) pero el potencial de premiar a un joven y diestro Jedi es realmente tentador, tal como confirma Reeve. «Si consigues un montón de puntos en un nivel accederás a varios combos: cuanto más avanzado sea el nivel, más potentes serán los combos. Esto es necesario porque los enemigos también serán más difíciles, así que te hará falta acumular muchos puntos y desbloquear combos si quieres superar los últimos niveles.»

«Deberás acumular muchos puntos y desbloquear combos si quieres superar los últimos niveles» **Reeve Thompson, LucasArts**

Reeve estima que te pasarás el 80% del tiempo aprendiendo a usar los combos de los sables de luz. Pero, tal como aconseja, un joven Jedi debe dominar muchas otras habilidades. «Cada Jedi cuenta con tres poderes de la Fuerza y un ítem de poder. Utilizar un poder de la Fuerza reducirá un poco tu energía de la Fuerza, y el uso de ítems se va restando de tu inventario. Pero puedes reponer tanto tu energía de la Fuerza como tu inventario recogiendo muchos *power-up*.»

El resultado es un ingenioso enfoque táctico del manejo del sable. ¿Sacrificas algo de energía y empleas un manto de fuerza para acercarte a hurtadillas a un oponente, o usas un empujón de la Fuerza para rechazar a una horda de enemigos? ¿Vale la pena perder un ítem del inventario para usar un detonador termal o un escudo? Y a medida que te vayas abriendo paso en el juego accederás a más poderes todavía y te enfrentarás a decisiones aún más torturantes.

Lo que distingue a *Jedi Power Battles* del típico título de acción es que el juego cooperativo entre dos jugadores fue una prioridad desde el principio. Reeve nos cuenta que, «cuando estábamos en fase de producción, pusimos por defecto la partida para dos jugadores para garantizar que la gente se centraba en esa experiencia. Sucede demasiado a menudo que

UN BUEN LUGAR PARA REBANAR

LucasArts ha saqueado diversas ubicaciones de *Star Wars* para que sirvieran de escenario a sus broncas sin tregua. Lucha en todas partes, desde los desiertos de Tatooine a las malsanas calles de Theed y los pantanos de Naboo. Cada lugar tiene elementos interactivos, tal como explica Reeve Thompson. «Hemos creado algunos obstáculos específicos en casi todos los niveles. En la nave de la Federación Comercial, por ejemplo, los Jedi se abren paso a través de las entrañas de la nave. Deberás montar sobre enormes pistones y esquivar colosales rayos de energía para llegar al final. Más adelante, en el nivel de Coruscant, te dirigirás al templo Jedi saltando sobre los techos de los taxis en marcha de la ciudad.»

Los desiertos de Tatooine se recrearon en Túnez



MORADORES DEL LADO OSCURO

En el universo del bien contra el mal de *Star Wars*, si existe el chocolate blanco de Milkybar también tiene que haber la Nocilla más negra, tal como viene a demostrar este abanico de enemigos.

ANDROIDE PILOTO

Estos androides, que aparecen al principio del juego (en la nave de la Federación), no fueron diseñados para luchar, así que sólo disponen de un abanico limitado de movimientos y son incapaces de bloquear los ataques más básicos.

DARTH MAUL

El sanguinario jefe final de *Power Battles*. Pocos han vivido para relatar su destreza en la lucha, pero cuidado: se dice que puede bloquear y atacar a la vez con su sable doble.



ANDROIDE COMANDANTE

Un androide de nivel superior que te puede dar una buena tunda. Bloquean tus ataques simples de un solo botón y soportan gran cantidad de daño. Vigila con ellos al llegar a los últimos niveles de *Power Battles*.

ANDROIDE TORRETA

Un jefe enorme que parece el hijo natural de un AT-AT y un androide destructor. Cuenta con todo tipo de ataques, desde un ojo con rayos láser que barre la zona de batalla a una andanada de granadas mortíferas.



Imponte a los jefes de fin de nivel con un combo como el ataque por la espalda de Obi-Wan (◎, ◎, ⊗). ¡Toma ya, bellaco!

AMIGOS DE LA FUERZA

Elige al caballero Jedi que más te guste de entre los cinco disponibles al principio del juego:



OBI-WAN

El Jedi joven e impulsivo. Es bastante rápido y soporta gran cantidad de daño. Sin embargo, al ser un joven Padawan, sus poderes de la Fuerza no son tan avanzados como los de los demás Jedi.



QUI-GON

Un indiscutible maestro de la Fuerza usufructuario de unos poderes muy intensos. Al contrario que algunos de los demás Jedi, Qui-Gon usa la Fuerza para fines más defensivos, tales como la curación.



PLO KOON

Auténtico peso pesado de *Jedi Power Battles*, los golpes de Plo Koon impactan con una potencia descomunal. Aunque dicha potencia tiene un precio, ya que Plo es el más lento de los Jedi.



ADI GALLIA

La asombrosa velocidad de Adi, el personaje más rápido, se ve contrarrestada por unos movimientos menos potentes. Un jugador puede elegir a Adi si prefiere la cantidad a la calidad en los ataques.



MACE WINDU

Mace, genuino maestro de la Fuerza, es el más equilibrado y, tal como cabe esperar de un miembro de la más alta categoría del Consejo Jedi, sus dotes con el sable de luz no tienen nada que envidiar.

los juegos de un solo jugador tienen un elemento multijugador al final. No queríamos que pasara esto. Trabajamos duro para asegurarnos de que la cámara iba bien con dos jugadores y de que había el número adecuado de enemigos y *power-up* para que los compartieran dos jugadores.» O sea, que nada de pelearse por esos detonadores termales o te irás directo a la cama sin practicar combo alguno.

El enfoque para dos jugadores de *Power Battles*, más su apariencia arcade, hace que sea difícil compararlo con juegos recientes. «La mayoría de títulos que recuerdo tienen unos cinco años», admite Reeve. «Juegos como *Gauntlet Legend* te dejan llevar a cinco personajes distintos con una gran jugabilidad cooperativa, pero en ese juego no empuñas un sable de luz, ¿verdad?» No, y si lo hicieras es probable que los abogados de LucasArts tomaran cartas en el asunto.

Sin embargo, del mismo modo que James Bond necesita a Tiburón para mantenerlo ocupado, y el capitán Kirk se hubiera jubilado mucho antes de no ser por los malvados klingon, *Star Wars* no sería *Star Wars* sin los villanos del lado oscuro. «Casi todos los niveles terminan con un jefe», amenaza Reeve. «Éstos van desde nuevos androides que no visteis en la película, como el androide Torreta, a criaturas nativas de Tatooine y Naboo.»

> **«Nos aseguramos de que había el número adecuado de enemigos y *power-up* para los dos jugadores»**
>
> **Reeve Thompson, LucasArts**

Y, por supuesto, el jefe final será «Mr. Simpatía» en persona: Darth Maul. «Si crees que los movimientos que vas dominando a lo largo del juego son una caña, espera a ver algunos de los suyos», dice Reeve, presa de la emoción.

Eso sí, cuando preguntamos acerca de posibles secretos, nuestro informador se tornó un tanto evasivo. «Los minijuegos nos permiten acercarnos a otros estilos de juego y usar personajes que no puedes llevar en el juego principal», deja traslucir. «También hay personajes especiales que deberás desbloquear para poder jugar con ellos. Y, quién sabe, puede que algunos de ellos también sean jefes...» Mmm, parece que LucasArts se guarda mucha acción con sables de luz de doble filo en sus voluminosas mangas.

Reeve considera que, dado que *Jedi Power Battles* se basa en el combate más que en la resolución de puzzles, ni siquiera necesitas saber nada acerca del universo de *Star Wars* para encontrarlo entretenido. «Si no has visto la 'peli', tal vez pienses '¿Por qué estoy en un pantano?', pero eso no evitará que juegues y te lo pases en grande.» Dicho esto, tal como él admite, «contar con un film como *Star Wars* como punto de partida no tiene nada de malo. Debíamos tener cuidado con no contradecir la película, pero al mismo tiempo éramos conscientes de que los videojuegos son un medio distinto, y eso nos obligaba a partir de los mundos y criaturas que salen en el film.»

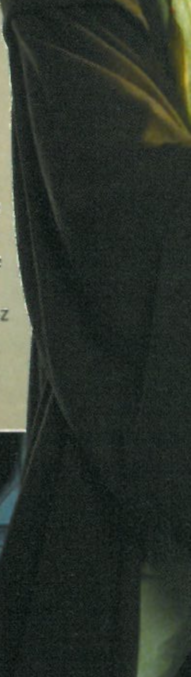
Liberado de la carga de tener que crear un juego exacto del film, el equipo se ha podido concentrar en entregar un título de cortes y tajos agradable. «Me siento muy orgulloso con la animación de los Jedi y cómo se traduce en la jugabilidad», concluye Reeve. «Los Jedi eran unos guerreros de una habilidad extraordinaria. Letales, pero a la vez gráciles. Capturar esa sensación en un videojuego no era una tarea fácil, pero creo que nos ha salido clavada. Luchar con estos personajes resulta de lo más natural. Es difícil de contar porque es algo que se debe experimentar, pero cuando juguéis entenderéis de qué estoy hablando.»

Apagamos nuestros sables de luz y nos volvimos a mezclar entre la multitud; ya habría otra ocasión para luchar... ■





La mayoría de niveles acaban con un jefe al que derrotar, como el androide Torreta

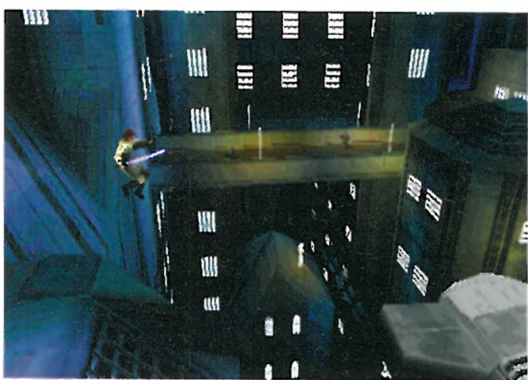




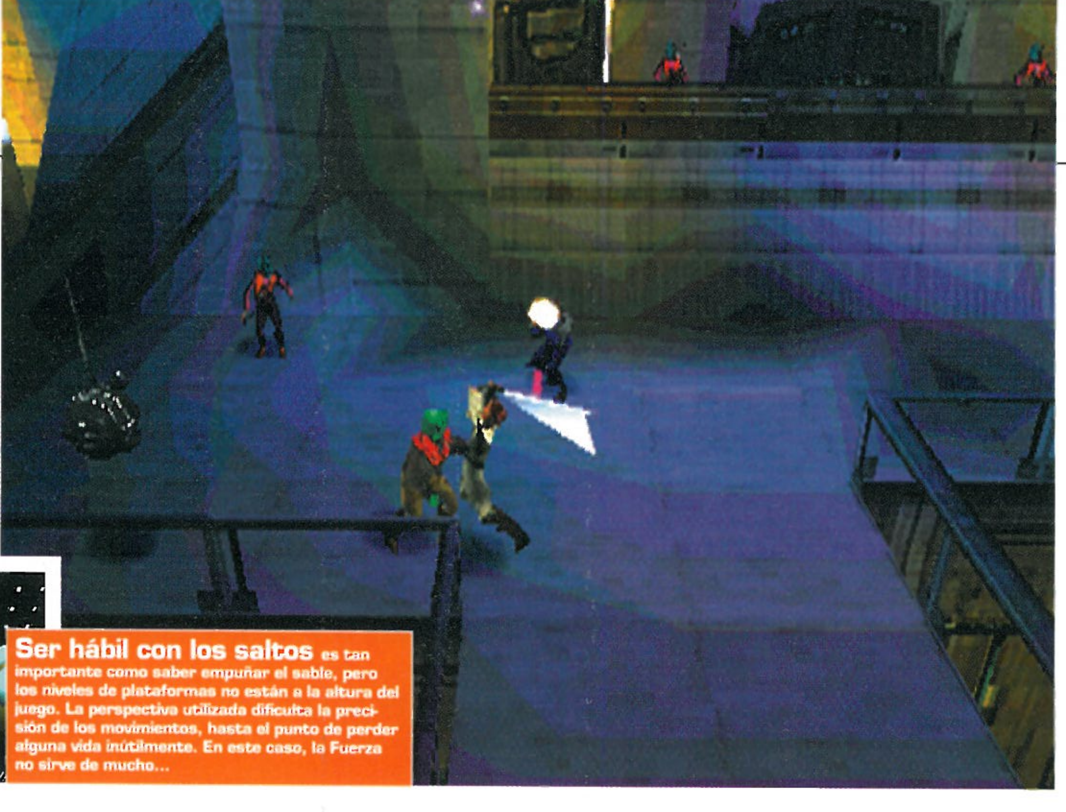




Tráete a un amigo, porque *Jedi Power Battles* está diseñado ante todo con vistas a la cooperación entre dos jugadores







Ser hábil con los saltos es tan importante como saber empuñar el sable, pero los niveles de plataformas no están a la altura del juego. La perspectiva utilizada dificulta la precisión de los movimientos, hasta el punto de perder alguna vida inútilmente. En este caso, la Fuerza no sirve de mucho...

¿EL VIDEOJUEGO QUE DEBERÍA HABER SIDO *LA AMENAZA FANTASMA*? EN MARCHA, JEDI...



Star Wars Episode I: Jedi Power Battles

«Los efectos sonoros de los sables de luz y la gran variedad

DISTRIBUIDOR	EA
FABRICANTE	LucasArts
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

STAR WARS: LA AMENAZA FANTASMA
(PSMAG 35 8/10)
Potente mezcla de plataformas y lucha

En respuesta a las críticas que recibió *La amenaza fantasma*, George Lucas aseguraba que esta película se dirigía a una nueva generación de fans, del mismo modo que *La guerra de las galaxias* original entusiasmó a quienes tenían 11 años en 1977. En LucasArts utilizan un argumento parecido para defender el último videojuego para PlayStation inspirado en *Episodio I*. Sin embargo, aunque se excusen diciendo que la sencillez de la acción de *Jedi Power Battles* se dirige a jugadores más jóvenes o inexperimentados de lo normal, no tienen por qué inquietarse.

Mientras que Lucas sustenta su argumentación en tres pilares (Jake Lloyd, Jar-Jar Binks y la trama simplista de *Episodio I*), la afirmación de Activision, en el sentido de que los elementos arcade de *Jedi Power Battles* se dirigen a un público poco exigente, es más discutible. De hecho, comparado con la fallida *La amenaza fantasma*, *Jedi Power Battles* nos parece un título mucho más logrado y apto para todos los gustos.

Jedi Power Battles es un frenético videojuego que guarda una vaga relación con *Episodio I*. Los jugadores deben elegir a uno de los cinco miembros del Consejo del Jedi antes de enfrascarse en una serie de combates con los sables de luz, a lo largo de varios niveles situados en escenarios clave de la película. Obi-Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn, Mace Windu (interpretado por Samuel L. Jackson) y otros personajes menos conocidos, como Adi Gallia y Plo Koon, luchan en una recreación del Palacio del Consejo, exhibiendo sus habilidades particulares y los obligatorios movimientos especiales, que esta vez se conocen como «Poderes de la Fuerza».

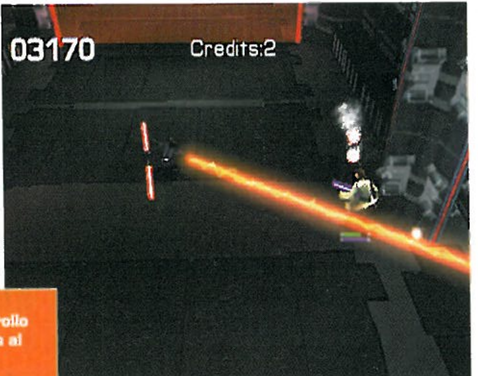
Obi-Wan, Qui-Gon y Mace son luchadores todo terreno, mientras que a Adi y Plo les corresponden los papeles de «debilucho pero rápido» y el de «lento pero potente». Estos tópicos tan conocidos se mantienen cuando empieza el juego: básicamente, *Jedi Power Battles* es una refinada combinación de *Fighting Force* y del reciente título *La amenaza fantasma*, pero con plataformas bien introducidas entre las secuencias de lucha.

No obstante, la falta de originalidad de *Jedi Power Battles* se suple con una buena presentación. Los diez mundos se dividen en 24 fases, en las que los pantanos de Naboo dejan paso al planeta Theed, a un viaje por Tatooine y, finalmente, a Coruscant. Cada uno de estos mundos contiene multitud de detalles, con un intrincado diseño de niveles y unos fondos exquisitos que sirven de telón a una experiencia algo superficial. Como la película.

Los jugadores, mientras se abren paso con ayuda de los sables de luz a través de las hordas de androides guardianes y de los diversos malos cinematográficos que aparecen fugazmente —entre ellos Darth Maul—, pueden recuperar vida y los Poderes de la Fuerza que han perdido gracias a las esferas verdes y azules repartidas por el terreno de juego. Existen otros elementos interesantes, como los *power-up* de los sables de luz y los puntos para guardar, que aparecen de pronto entre las entretenidas secuencias de lucha. El funcionamiento de la cámara y su movimiento sobre los personajes son tan fluidos que consiguen hacernos perdonar la superficialidad de este título. Los efectos sonoros de los sables y la gran variedad de ataques contribuyen a la diversión, la cual alcanza su punto álgido en el modo para dos jugadores.

Con la ocasional inclusión de subjuegos (alguno de ellos con persecuciones y vehículos) y con las consabidas apariciones de los





Como era de prever, Darth Maul es esencial en el desarrollo del juego. Al igual que en la película, constituye un enemigo peligroso que obliga al jugador a utilizar al máximo los *power-up* de su sable de luz. Ahí lo tenemos...



Cada nivel acaba con un enfrentamiento contra uno de los jefes. Por desgracia, ninguno de ellos pertenece a la cosmología de *Star Wars*...

de ataques contribuyen a la diversión...»

jefes al final de cada nivel, *Jedi Power Battles* acaba siendo un compendio de todos los tópicos obligados en cualquier videojuego que se precie. Pero no es éste su principal defecto, ya que la brillante superficie de *Jedi* oculta algún que otro detalle chapucero. Las fases basadas en plataformas son muy difíciles y requieren una precisión que el juego no dosifica correctamente. Por ejemplo, resulta demasiado fácil calcular mal un salto y acabar cayéndose de la plataforma. Este problema se agrava al emplear una perspectiva poco habitual, que dificulta la preparación de los saltos. Éste es un problema recurrente, que planea a lo largo de todo el título y que compromete continuamente la fluidez y la diversión de su jugabilidad.

Jedi Power Battles demuestra que todavía no existe el videojuego definitivo inspirado en *Star Wars Episodio I*, aunque representa un paso más en la dirección correcta. Bueno, a lo mejor los de LucasArts aciertan con *Episodio II*... ■



Los androides pertenecen a tres castas. Los azules son los más debiluchos; les siguen los rojos, más resistentes, y por último los soldados naranja, los más duros de pelar

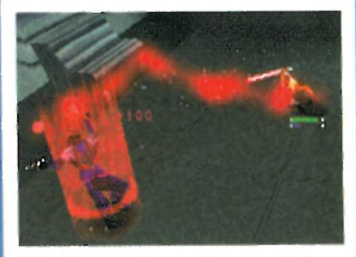
CÓMO...
LUCHAR COMO OBI-WAN



Cada uno de los cinco personajes tiene su propio estilo de lucha, basado en tres niveles de ataque...



El botón Ⓐ sirve para propinar una estocada directa, mientras que el botón ⊗ y →↑↓← se usan para asestar cuchilladas menos precisas...



El combo L2 + ⓞ se utiliza para efectuar un movimiento de Fuerza: Qui-Gon propina un golpe psíquico, Mace se agacha para que el sable haga el trabajo sucio y Obi-Wan activa un detonador térmico.



VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Los personajes son toscos pero el diseño de los niveles es excelente	7
■ JUGABILIDAD:	Acción sencilla al viejo estilo. Limitada pero divertida	7
■ ADICTIVIDAD:	Niveles difíciles y repletos de cosas	8

■ CONCLUSIÓN:
Jedi Power Battles, bonito, divertido y muy jugable, sólo se ve lastrado por algunos problemillas insignificantes. Aparte de esto, un universo lleno de dificultades se despliega ante el jugador más paciente.





El Editor de Parques es un innovador añadido al juego, que aumenta la jugabilidad



Los niveles se ubican en lugares como Moscú o Miami. Es como dar un paseo por la ciudad de verdad. ¡Mira, misiles!



Surca los cielos con majestuosidad... Las acrobacias en *Street Skater 2* no tienen desperdicio

¿LOS REYES MAGOS NUNCA TE REGALARON UN *SKATEBOARD*? DESQUÍTATE CON LA SEGUNDA ENTREGA DE EA



Street Skater 2

«No lo dejarás hasta que te salgan ampollas en los dedos»

DISTRIBUIDOR	Electronic Arts
FABRICANTE	Electronic Arts
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	7.990
NÚM. DE JUGADORES	De uno a cuatro

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

TONY HAWK'S SKATEBOARDING (PSMAG 34 8/10)
Tan fascinante como subirse a una tabla y lanzarse por un *halfpipe*

La nueva generación de juegos de *skateboard* se abre camino, y el primero en cruzar la línea de meta es *Street Skater 2*. El juego original fue el primer título dedicado al monopatín que apareció para PlayStation. No era malo, aunque era poco más que un arcade de carreras, y a los pocos meses fue reemplazado por el gratificante *Tony Hawk's*. Ahora llega una réplica interesante bajo el nombre de *Street Skater 2*, que sigue siendo un arcade de carreras, pero ahora con niveles con límite de tiempo y localizaciones que van desde San Francisco hasta Moscú. Esta vez se han esforzado en la cuestión de las piruetas. Ah, y además incorpora un editor para que puedas crear tu propia pista de patinaje...

Lo primero que hay que decir es que el diseño de los niveles es excelente. Puedes aprovechar prácticamente todas las rampas, y todas las secciones tienen un montón de *half pipes*. Y lo mejor, hay circuitos de *skate* ocultos en la ciudad, esperando a que los descubras en cuanto aumenten tus habilidades.

Date una vuelta por el modo Freeskate y descubrirás un mundo repleto de secciones para hacer piruetas sensacionales. Miami es sólo un ejemplo de esa locura: te deslizas por un aparcamiento subterráneo, las luces parpadean y aparecen un par de *half pipes* imponentes. ¡Ha llegado el momento de la verdad y de la diversión!

El nuevo Editor de Parques de Patinaje te permite disponer obstáculos en una cuadrícula y guardarla en la tarjeta de memoria para luego patinar por ahí en tiempo real. Diseñar una pista de patinaje no es tan fácil como juntar un cargamento de tuberías y subirse al monopatín: necesitas espacio para tomar velocidad y que las rampas estén lo suficientemente juntas para poder combinar acrobacias. Mejoraría si la selección de objetos fuera más amplia, y si pudieras disponer de *high-quarters* y *bowls*.

Street Skater sigue ofreciéndote un montón de diversión y no lo dejarás hasta que te salgan ampollas en los dedos, aunque hay dos cosas que fastidian: en primer lugar, los ángulos de cámara te hacen difícil posicionarte cuando estás en el aire, de manera que es difícil salir bien de una pirueta; en segundo lugar, el sistema de acrobacias no es tan preciso como se podría esperar, y a veces tienes que aporrear los botones. Vuela por los aires, toca todos los botones que puedas y seguro que logras varias vueltas y agarres a la tabla.

¿Demasiado pronto? ¿Demasiado tarde? ¿Demasiado fácil? De alguna manera, todo a la vez. Pero sea como fuere, *Street Skater 2* es la prueba palpable de que este nuevo género de juegos no ha hecho más que empezar. ■

PlayStation Magazine — VEREDICTO

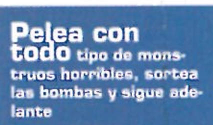
GRÁFICOS:	Buena iluminación y animaciones sólidas	8
JUGABILIDAD:	Con el atractivo de los juegos de *skate*. ¡Sin rascarte las rodillas!	8
ADICTIVIDAD:	¿Frustrante? Sí. ¿Vale la pena? Por supuesto	7

CONCLUSIÓN: ¿Un paso más en los juegos de *skate*? Sí y no. El Editor de Parques es la mejor baza, puesto que añade una dimensión nueva, y las piruetas son muy acrobáticas, pero no te engancha tanto como debería.



SOBRE 10




Pelea con todo tipo de monstruos horribles, sortea las bombas y sigue adelante



Estos cuadros de piedra, tan curiosos, te servirán para guardar la partida cuando lo necesites

ENFRÉNTATE AL EJÉRCITO DEL MAL, Y DERRÓTALO CON TUS MAGIAS Y HECHIZOS



Crusaders of Might and Magic

«Tendrás que pelear con monstruos infernales de todo tipo...»

DISTRIBUIDOR	Virgin
FABRICANTE	3DO
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

EXCALIBUR 2555 AD
(PSMAG 5 7/10)
Uno de esos juegos de la época en la que Mambrú se fue a la guerra. El primer título que utilizó los ingredientes de los juegos de rol en una aventura en 3D, aunque sin demasiado éxito.

A menudo, se acusa a los juegos de rol de que la acción es demasiado lenta y, por lo general, no se desarrolla en 3D. Sin embargo, los títulos que han intentado trasladar los ingredientes de los juegos de rol al entorno tridimensional para nuestra consola han acabado fracasando en mayor o menor medida. Éste fue el caso de *Deathtrap Dungeon* o *Excalibur 2555 AD*, por ejemplo. Aun así, 3DO ha querido apostar por este género tan particular, y convertir las aventuras de su clásica saga de juegos de rol para PC (*Might and Magic*) en una aventura en 3D para PlayStation. El resultado es *Crusaders of Might and Magic*.

Se trata de una aventura ambientada en el mundo de Ardon, un lugar que se encuentra dominado por un ejército de monstruos inmortales. En él, tú eres Drake, el héroe cruzado que tratará de detener a este malvado ejército. Una larga y cruenta batalla para hacer que las fuerzas del bien prevalezcan de nuevo... y todo eso. Deberás recorrer los cinco enormes mundos que componen el juego, y llegar a la batalla final lo suficientemente entrenado y equipado con armas y hechizos como para lograr la victoria.

Pero no creas que el viaje va a ser un camino de rosas. A lo largo del juego tendrás que pelear con monstruos infernales de todo tipo, que tratarán de hacerte perecer en el intento. Esto te servirá para entrenarte con las diferentes armas que irás adquiriendo por el camino. Además, tu personaje tiene una serie de habilidades bastante prácticas que te servirán para salir airoso de más de un apuro. Escalar, correr y saltar serán el pan de cada día en los diferentes escenarios que vayas atravesando.

Sin embargo, lo más interesante de *Crusaders* es su carácter como juego de rol. En tu larga odisea por Ardon, conversarás con todo tipo de personajes variados que te ayudarán. Ganarás experiencia, precisión y fuerza para enfrentarte a enemigos más poderosos. Y, sobre todo, y aún más importante, sabrás cómo utilizar magias y hechizos especiales para las batallas. Lady Celestia, una mujer que te enseñará magia, aparecerá en diversos lugares del juego para darte indicaciones de lo que tienes que hacer.

Lo cierto es que *Crusaders* tiene los ingredientes suficientes para ser un gran juego. Sin embargo, se ve empañado por una serie de problemas bastante serios: los gráficos no son nada suaves, los ángulos de cámara a veces están mal situados, el control es muy lento y complicado de manejar, y todos los escenarios son toscos, monótonos y poco originales. Incluso, en algunas ocasiones, el juego se cuelga. Una auténtica pena. Puede que al principio no te enganche demasiado, pero dale tiempo. ■

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Toscos, monótonos, simples, lentos...	5
JUGABILIDAD:	El control es lento y difícil de manejar	5
ADICTIVIDAD:	Si juegas lo suficiente, la historia te absorberá	8

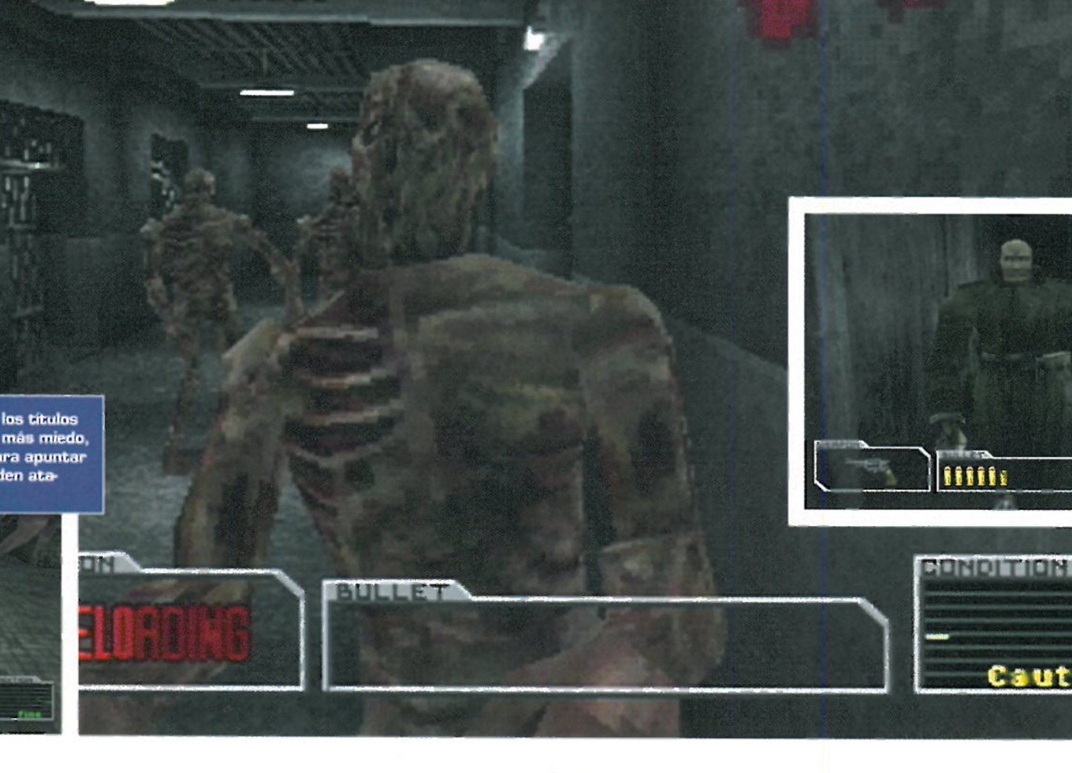
CONCLUSIÓN:
Todos los ingredientes de un juego de rol en un mundo tridimensional. Un planteamiento estupendo que, por desgracia, ha dado a luz un resultado bastante flojo.





Muchos de tus adversarios salían en los títulos anteriores. Pero vistos en primera persona dan mucho más miedo, especialmente cuando no puedes acceder a la opción para apuntar automáticamente. Cuidado: esos malvados zombis pueden atacarte por la espalda





SAL A ESAS CALLES INFESTADAS DE ZOMBIS, PERO DÉJATE EL PAD EN CASA...



Resident Evil: Survivor

«Nunca había sido tan divertido devolver a los muertos

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Capcom
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
EDAD MÍNIMA	11 años
PRECIO	7.995
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS (PSMAG 39, 8/10)
Acción sangrienta y puzzles diabólicos

TIME CRISIS (PSMAG 12, 9/10)
Uno de los mejores juegos de pistola existentes

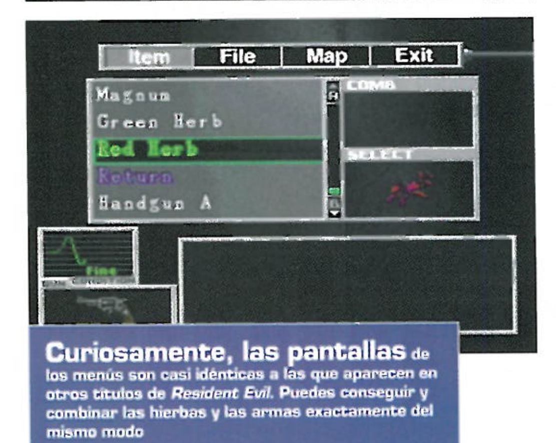
¡Dios mío! ¿No era ya bastante terrorífica la serie *Resident Evil*? Pues ahora los de Capcom, además de dejarte caer en plena Villazombi sin ofrecerte las amplias facilidades de una perspectiva en tercera persona, han decidido arrebatarte el mando direccional. Armado solamente con una G-Con 45 de plástico gris, y con una perspectiva en primera persona que fomenta la paranoia, tienes que avanzar disparando por los típicos escenarios terroríficos de *Resident Evil*, mientras recorres la ciudad resolviendo puzzles y recopilando hierbas. O sea, un *Resi* con pistola.

Para ir de un sitio a otro tienes que apretar el gatillo apuntando fuera de la pantalla con el arma. Puedes combinar los toques de gatillo de distintas formas para caminar, correr o retroceder; por otro lado, los botones A y B que hay en los laterales de la pistola sirven para girar a izquierda y derecha, respectivamente. Cuesta un poco acostumbrarse a este sistema de control tan poco habitual, que además resulta menos intuitivo que la cruceta. Pero lo bueno es que ésta es la primera vez en la historia en la que un juego combina el uso de la pistola y la perspectiva en primera persona. Nunca había sido tan divertido devolver a los muertos vivientes al lugar que les corresponde.

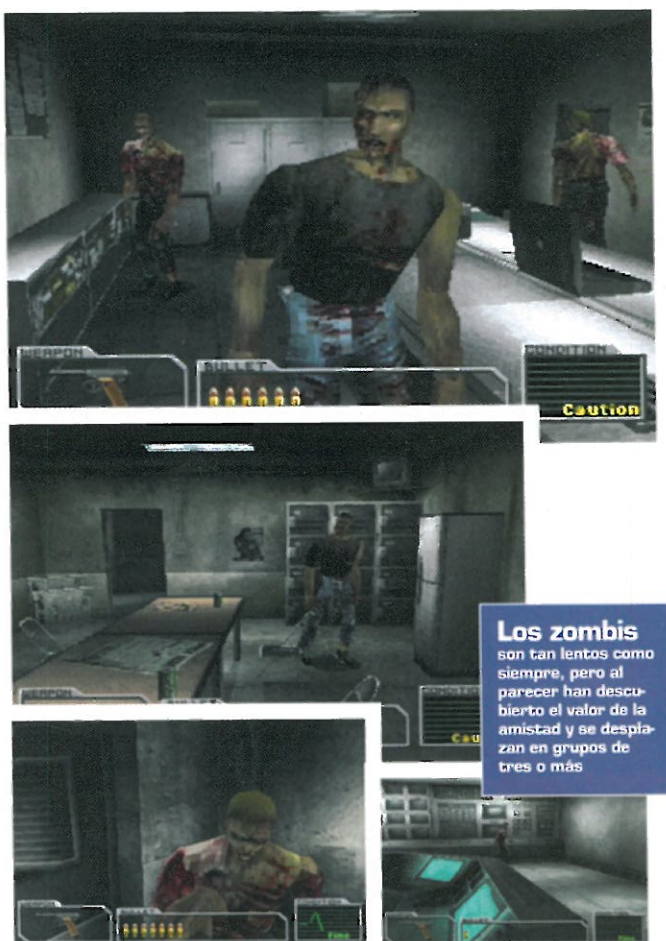
Ahora que gozas de total libertad de movimientos pero sólo puedes ver lo que hay directamente delante tuyo, los ataques por la espalda pasan a ser un peligro real. Muchas veces entrarás en una habitación y la emprenderás contra el primer zombi que veas, totalmente ignorante de que su carnívoro compañero está a pocos pasos de ti con la bocaza abierta de par en par. Se trata de un truco (o fallo técnico) que los diseñadores de Capcom han aprovechado para conseguir un mayor efectismo, y que te obliga a estar pendiente de lo que te rodea en lugar de limitarte a apuntar el arma a la pantalla como si estuvieras en una versión *gore* de *Point Blank*. Si te olvidas del entorno, o si uno de los zombis se las apaña para escabullirse detrás de ti, existe la posibilidad de apuntar automáticamente a un blanco, pero sólo funciona una vez que tu putrefacto enemigo ha entrado en contacto contigo. En la fracción de segundo en que esto ocurra, y sea lo que sea lo que estés haciendo en ese momento, volverás la cara hacia el zombi en cuestión. Normalmente ya es demasiado tarde como para librarte de su ataque, pero es una opción inteligente y útil gracias a la cual ahorrarás un montón de energía.

Según el argumento del juego, interpretas el papel de Vincent, que ha perdido la memoria tras salvarse por los pelos de un accidente de helicóptero. A medida que el juego progresa vas reuniendo información y descubriendo más cosas sobre el pasado de tu personaje. Los datos que recibes dependen de la trayectoria que elijas a la hora de avanzar en el juego. En varios puntos tienes la opción de explorar tres lugares distin-





Curiosamente, las pantallas de los menús son casi idénticas a las que aparecen en otros títulos de *Resident Evil*. Puedes conseguir y combinar las hierbas y las armas exactamente del mismo modo



Los zombis son tan lentos como siempre, pero al parecer han descubierto el valor de la amistad y se desplazan en grupos de tres o más

CÓMO...
MATAR A LOS MUERTOS



Lo puedes conseguir disparando repetidamente contra el cuerpo del zombi, pero muchas veces es importante tener en cuenta el tiempo y, según el arma elegida, la munición.



Con un disparo a la cabeza puedes tumbar más rápidamente a tus enemigos. Es importante saberlo cuando sólo cuentas con una sencilla pistolita.

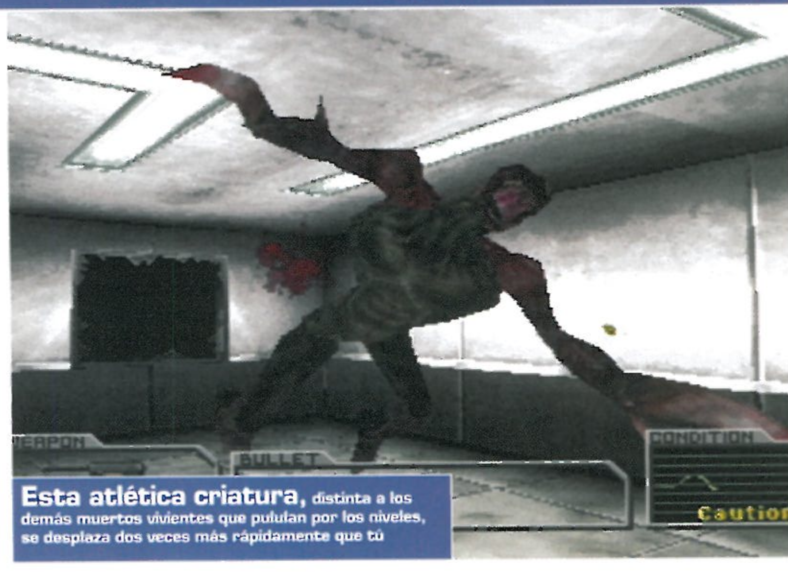


Avanza por el juego hasta que encuentres la escopeta o la Magnum. En ese caso podrás cargarte a tus enemigos de un solo disparo, aunque no dispondrás de munición infinita.

vivientes al lugar que les corresponde»

tos. Al final todos van a parar al mismo sitio, pero *Survivor* gana en variedad gracias a estas bifurcaciones.

Pues esto es lo que hay. *Survivor* no es tan bonito ni tan jugable como sus homólogos en tercera persona, pero supone una revolución en el género de los juegos de pistola. Ah, y antes hemos mentido: aunque no tengas una G-Con también puedes jugar a *Survivor* con un mando manual. En este caso las maniobras son más sencillas, pero desplazar un punto de mira por la pantalla es infinitamente más difícil que apuntar una pistola del 45 contra el televisor. Los puzzles no son demasiado complicados y *Survivor* dura menos que los demás títulos de la serie *Resi*, pero las escenas de terror dan mucho más miedo, y eso es lo importante cuando llega el final del día (o de la noche). ■



Esta atlética criatura, distinta a los demás muertos vivientes que pululan por los niveles, se desplaza dos veces más rápidamente que tú



VEREDICTO



■ GRÁFICOS: Algo más toscos de lo que están acostumbrados los fans de *Resident Evil* **8**

■ JUGABILIDAD: No se trata sólo de controlar al personaje, sino de encarnarlo **8**

■ ADICTIVIDAD: Al no poder guardar las partidas, el juego acaba siendo repetitivo **7**

■ CONCLUSIÓN:
Si se pudieran guardar las partidas y combinar la G-Con con un pad direccional, este título sería mucho más jugable. A pesar de todo, es muy divertido y algunas partes son muy terroríficas.













El juego es tan veloz como cabe esperar teniendo en cuenta que las lanchas parecen aviones. El decorado pasa zumbando como el rayo y apenas te puedes permitir el lujo de contemplarlo

Gran parte del éxito del fantástico modo para dos jugadores depende de que ambos os conozcáis los recorridos al dedillo



SON CARRERAS, PERO SIN RUEDAS... Y SIN LICENCIA QUE LLEVARSE A LA BOCA



Hydro Thunder

«La estela de los rivales te desestabiliza la lancha»

DISTRIBUIDOR	**Infogrames**
FABRICANTE	**Midway**
DISPONIBLE	**Sí**
IDIOMA	**Manual en castellano**
PRECIO	**8.990**
NÚMERO DE JUGADORES	**De uno a dos**

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

WIP3OUT (PSMAG 34, 10/10)
Más sublimes carreras futuristas del equipo de *WipEout*

¿Te gustan los juegos de carreras? Entonces quizá tengas una aversión natural a todo lo que sea correr y no incluya caucho y asfalto. Pero, créenos, *Hydro Thunder* es la mar de divertido, con o sin Firestone.

Copia directa de la excelente recreativa, *Hydro Thunder* es una carrera con las lanchas más veloces del mundo en circuitos ilegales esparcidos por todo el planeta. Dreamcast acogió este juego el año pasado, pero era una traslación directa de la versión arcade. El tiempo de más invertido en la producción de la versión PlayStation ha posibilitado que disfrutemos de algunos añadidos muy jugosos.

En el modo Campeonato debes pagar para competir en cada una de las tres carreras simples. Si te encaramas a lo más alto del podio al terminar, accederás al siguiente conjunto de circuitos. Sin esta característica se convertiría en un arcade sin más: una carrera simple en cualquier circuito que hayas logrado desbloquear.

La peculiaridad de *Hydro Thunder* —y que supone un cambio refrescante respecto a otras conversiones (léase Sega)—, es que siempre empiezas en decimoquinto lugar, en la cola de la parrilla de salida. Para acabar primero resulta vital descubrir todos los atajos, recoger todos los *power-up* de aceleración, usar el turbo en el mejor momento y evitar todas las paredes y otros obstáculos del camino. Ya en las primeras carreras, tus rivales son unos competidores de cuidado: en este deporte no hay lugar para las medianías.

De resultas, estás obligado a disfrutar de los tres primeros recorridos una y otra vez hasta que te los conoces de cabo a rabo. A dicho disfrute ayuda el que estos trazados, al igual que los demás que vas desbloqueando, sean espectaculares, repletos de detalles y atajos, y que pasen a una velocidad de vértigo. Con ello, deberías motivarte lo suficiente como para seguir insistiendo hasta llegar a los niveles más difíciles.

El juego se mueve rápido incluso en el modo a pantalla partida. Las olas agitan tu embarcación en la línea de salida, la estela de quien tienes delante te desestabiliza la lancha, y cuando el agua está muy clara y calmada se ve el lecho marino. Rara vez ha presentado la PlayStation un aspecto tan cuidado.

Así que se trata sólo de tener mucha paciencia. Ah, ¿y si quieres disputar una carrera decente contra otro jugador? No olvides encontrar un rival que también sea capaz de correr en los circuitos con los ojos vendados. Y con una sola mano. Y haciendo la vertical. Y...



VEREDICTO

GRÁFICOS:	Velocidad increíble, detalles a tutiplén, buenos efectos	8
JUGABILIDAD:	Muy difícil y con un buen modo de Competición	7
ADICTIVIDAD:	Mucha, si perseveras en las tres primeras carreras	7

CONCLUSIÓN:
Si practicas y te aprendes el trazado de las pistas, pronto sacarás partido a esta maravillosa conversión de un arcade muy divertido que demuestra que la PlayStation aún se las maneja muy bien.



SOBRE 10



Las secuencias de vídeo no están mal, con todos los personajes de la serie, la música de la serie, el pueblo de la serie...





Perseguir al malo, huir de la poli, cruzar el río saltando por una rampa... Sí, divertido, las primeras veinte veces

UNA DE TUS SERIES PREFERIDAS DE LA INFANCIA, AHORA EN TU GRIS. MOLA, ¿NO? BUENO, QUIZÁS NO...



The Dukes of Hazzard

«Lo malo es que, con una idea genial, se ha hecho un juego... sosito»

DISTRIBUIDOR	Ubi Soft
FABRICANTE	Sinister Games
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	7.995
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

DRIVER (PSMAG 29 9/10)
Lo tiene todo: persecuciones con policías, misiones arriesgadas, velocidad, variedad, enormes ciudades por las que ir a tu aire...

Cuando nos enteramos de que se estaba programando un juego basado en la serie que en nuestro país se llamó *El Sheriff Chiflado,* nos alegramos muchísimo. Un juego de carreras basado en esa serie significaría algo así como un «*Driver* rural», lleno de persecuciones geniales por caminos de cabras, con saltos enormes... Y sí, más o menos *The Dukes of Hazzard* es así, pero... no como *Driver*.

Para quienes no se acuerden de la serie, diremos tan sólo que el argumento giraba en torno a dos personajes (los hermanos Duke) y su coche, un Chevrolet rojo con el número «00», el más rápido de todo el condado. Los hermanos Duke se pasaban la vida arreglando los desaguisados del Sheriff y su ayudante, que nunca eran capaces de ganar a los malos por sí solos. Persecuciones, carreras, huidas... El coche era el claro protagonista de la serie, y por eso nos extraña que a nadie se le haya ocurrido antes hacer un juego basado en ésta.

Lo malo es que, con una idea genial, se ha hecho un juego... sosito. No es que la conducción sea terrible, porque sencillamente es «apañadita». Y tampoco es que los gráficos sean horribles, sino simplemente «decentitos». El problema es el juego propiamente dicho, su mecánica: todos los niveles parecen el mismo. Siempre corres en el mismo escenario (hacia la mitad del juego, cambias de escenario, pero las diferencias son casi imperceptibles), que consta de un largo camino con sólo un par de bifurcaciones. Perseguir al coche de los malos; huir de la poli; llegar a la ciudad; llegar adonde están los malos... Todas las misiones son «teóricamente» distintas, pero en realidad consisten en lo mismo: correr camino adelante tan rápido como sea posible, hasta llegar al final del nivel. Y siempre, siempre, en el mismo escenario. Nada de cambios de clima, múltiples rutas, problemas de tráfico, diferentes coches... Nada de lo que hace de *Driver* uno de los mejores juegos de PlayStation.

Con los gráficos, la idea y la música de *The Dukes of Hazzard,* podría haberse hecho un juego realmente divertido, y éste no lo es. Sí, esparcidos en el camino hay algunos ítems, como turbos o aceite para hacer resbalar a tus perseguidores; pero con todo, *TDOH* se queda en agua de borrajas. El hecho de hacer prácticamente lo mismo en todos los niveles, uno tras otro, siempre en el mismo camino... la verdad es que acaba con la paciencia de cualquiera. Una lástima. De las grandes.



GRÁFICOS:	Habrían sido suficientes, si el juego fuese mejor	6
JUGABILIDAD:	Un control decentito, pero hacer siempre lo mismo...	5
ADICTIVIDAD:	Después de diez niveles idénticos, estarás un poco cansado	4

CONCLUSIÓN:
Con más escenarios y múltiples rutas alternativas, podría haber sido un juego muy divertido. Una licencia fabulosa un poco desaprovechada... Una pena.







En algunos juegos sólo tendrás que aporrear los botones, mientras que otras veces deberás probar tu agilidad manual con movimientos circulares. La coordinación de un chimpancé amaestrado no te iría nada mal...



El parecido de *Bishi Bashi* con juegos como *Bust-A-Groove* y *Beatmania* es bastante obvio

¿TE APETECE UN PASATIEMPO LIGERITO? DIRECTAMENTE IMPORTADO DESDE ORIENTE...

Bishi Bashi Special

«El lanzador de jabalina de *Track & Field* ha sido sustituido por una novia

DISTRIBUIDOR	Konami
FABRICANTE	Konami
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	N/D
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a ocho

A veces es difícil encontrar palabras para describir lo divertidos que son algunos juegos. En este punto, la mayor parte de escritores recurren a analogías (si los juegos fueran helados, éste sería un Häagen-Dazs con ración doble de chocolate y caramelo, etc.). Pero no te quepa la menor duda, sean cuales sean tus preferencias en cuanto a juegos, seguro que *Bishi Bashi* te gustará. Puedes cantar, bailar, pescar, andar, correr, tocar la guitarra, lanzar tartas... Todo ello, envuelto en 96 paquetitos.

Este amplio catálogo de minijuegos, con un estilo similar al de *Point Blank*, abarca desde lo ligeramente extraño a lo clínicamente enfermizo. Muchas de estas microobras maestras se basan en anteriores juegos de Konami. A veces, da la impresión de que han seleccionado los mejores bits de sus títulos más populares, les han añadido un escenario surrealista y han subido el brillo al máximo. El lanzador de jabalina de *Track & Field* ha sido sustituido por una novia trastornada que intenta arrojar una tarta nupcial a la congregación de la iglesia. Hay una réplica exacta de *Beatmania*, además de algunas influencias obvias de otras importaciones japonesas, como una versión retro del *Bust-A-Groove*, de Sony, en el que tus movimientos superrefinados de baile serán recompensados con una creciente melena «afro».

Lo más similar a *Bishi Bashi* sería, quizás, un puzzle familiar. Eso sí, tus habilidades se pondrán a prueba constantemente, ya sea aporreando los botones para demoler edificios, probando tus reflejos con una caña de pescar o coordinando los movimientos de *tai chi* para ser más rápido que tu adversario.

Es inevitable que algunos juegos sean más adictivos que otros (te sugerimos *Squid Pinball*), pero hay tantos para elegir que seguro que encontrarás tu propio juego favorito. *Bishi Bashi* es el tipo de juego que conseguirá un puesto permanente en tu colección para PlayStation: volverás a por más, una y otra vez, tanto el sábado por la noche después de una larga juerga, como para decidir en una partidita rápida quién lava los platos el miércoles por la tarde.

En cuanto a los gráficos, *Bishi Bashi* no es que sea la Mona Lisa, pero tiene un aspecto muy llamativo, lleno de colores, que sin duda añaden otro punto a su encanto surrealista. La influencia nipona va más



SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A ...

POINT BLANK 2
(PSMAG 32 8/10)
La diversiñon más compulsiva hecha arcade. Y esta vez, con una pistola en tus manos...



Gran parte del atractivo de los juegos radica en la simplicidad y en una jugabilidad adictiva



Sacar mina al lápiz (izquierda) o los juegos de pesca (abajo izquierda) no son tan divertidos en Occidente como *La No Muy Gran Evasión* (abajo)

CÓMO...

CONSEGUIR UNA GRAN CABELLERA



Si hay algún juego que pueda provocar «fiebre del sábado noche», seguro que es éste. Primero elige *Large Afro* en la pantalla de selección de juegos.



Luego, espera a que tu maestro de baile empiece a mover el esqueleto y, simplemente, sigue sus movimientos presionando tus botones al ritmo de la música *funky*.



Mantén la atención y mira a tu profesor, y si tienes ritmo y te mueves con gracia, tu peinado *afro* se saldrá literalmente de la pantalla.

trastornada que intenta arrojar su tarta nupcial...»

allá de lo visual, puesto que los diseñadores han utilizado el pad analógico y te invitan a dibujar círculos alrededor de las respuestas correctas o a correr y ejecutar movimientos de *karate* usando los pulgares.

El juego individual en *Bishi Bashi* es muy entretenido, pero lo mejor es el modo multijugador. Y es que la cajita gris de Sony es una buena contrincante, pero realmente disfrutarás al máximo de *Bishi Bashi* cuando un colega y tú os lancéis a grito pelado en un enfrentamiento a muerte de peinados «afro».

El ingenio y la originalidad de *Bishi Bashi* te impresionarán más que una manada de elefantes salvajes corriendo en contradirección por la autopista. Si existiera un Oscar para los juegos, seguro que se lo llevaría este juego. Cómpralo. Cómpralo. ¡CÓMPRALO!



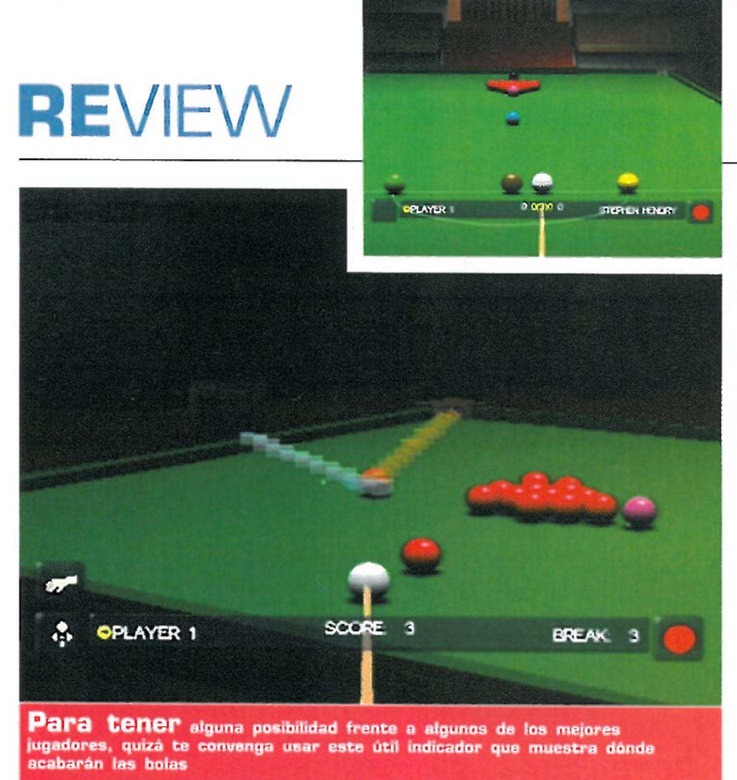
La influencia japonesa es obvia, tanto en los gráficos llenos de colorido como en el uso creativo del control analógico

PlayStation Magazine
VEREDICTO

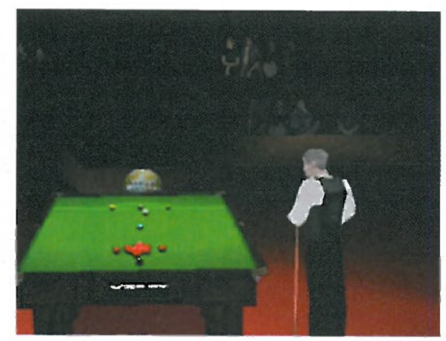
GRÁFICOS:	A prueba de bomba	7
JUGABILIDAD:	El juego perfecto pre-bar, post-bar o sustituto-del-bar	8
ADICTIVIDAD:	Consérvalo para tus hijos	8

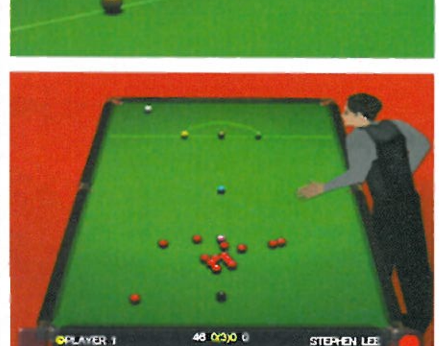
CONCLUSIÓN:
Locura y risas a partes iguales. *Bishi Bashi Special* es realmente fantástico, pero te perderás lo mejor si no pruebas el modo multijugador. Es el juego social por excelencia.





Para tener alguna posibilidad frente a algunos de los mejores jugadores, quizá te convenga usar este útil indicador que muestra dónde acabarán las bolas



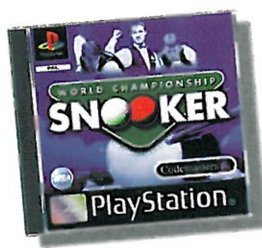




No es el Palau Sant Jordi, pero no tendrás que preocuparte por dar con el palo contra una pared o por derramar una cerveza. A diferencia del bar de la esquina...



SACA LA TIZA, DESEMPOLVA EL TAPETE Y APARTA ESE TRIÁNGULO. TE ESPERAN LOS ASES DEL TACO...



World Championship Snooker

«Como en la realidad, sólo que mejor, gracias a las guías...»

DISTRIBUIDOR	Codemasters
FABRICANTE	Blade
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual y textos en castellano
PRECIO	8.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

POOL SHARK
No es exactamente snooker, pero de por medio hay palos, bolas, una mesa y mucha, mucha tiza

Domingo por la tarde. Estás tirado en el sofá, la resaca se está quedando en un palpitar monótono y no te queda ni pizca de energía. ¿Qué hacer para no tragarte los bodrios de la programación televisiva? ¿Un festival *frag* de *Quake II*, quizá? ¿Unas partiditas a *Wip3out*? No, sacarías las papas... Relájate, mete *World Championship Snooker* en la consola, hazte una taza de café, apoltrónate en un cojín mullido y pasa unas horitas en un océano de tapete verde. La gloria.

El snooker siempre ha sido algo complicado de trasladar a un videojuego porque, técnicamente, hacer bolas redondas con píxels cuadrados es de lo más difícil. A este respecto, Blade ha hecho un trabajo impecable, moldeando dichas esferas a la perfección. ¡Fíjate! Ruedan, proyectan sombras bajo las luces, rebotan unas con otras con un entrañable ruido sordo y desaparecen en extrañas direcciones según el efecto que le dieras a la bola blanca. Como en la realidad, sólo que mejor, porque unas prácticas guías te indican dónde va a acabar la bola blanca. Esto es vital si quieres tener alguna posibilidad contra 20 de los mejores jugadores del mundo. Tanto Rocket Ronnie O'Sullivan como Ken Doherty y Stephen Lee están en el juego. También sale Stephen Hendry, aunque parece un cadáver, de tan pálido.

La primera vez que te pongas a jugar te preguntarás qué diablos está pasando: ¿dónde está la acción? ¿Por qué aguardas a que la CPU seleccione su tiro y luego contemplas cómo tu oponente se lo toma con calma antes de hacer la tacada? En el caso de que la meta, ¿por qué tienes que volver a esperar al siguiente tiro? Y al siguiente, y al siguiente... Es posible sentarse y mirar cómo el ordenador hace una tacada de 147. Pero así es el snooker, ¿no?

Sí; al principio te quedarás frustrado por la lentitud del juego, pero cuanto más lo contemplas, más se parece tu adversario a una persona de carne y hueso. Acabas deseando que la pifie en un tiro y cuele la bola blanca en una tronera, y tal vez llegues a toser a lo elefante con la esperanza de hacerle errar el golpe.

Eso es lo que lo convierte en el juego perfecto para un domingo por la tarde. Bolas rodando por separado por toda la mesa, ver a Stephen Hendry destrozarte tacada a tacada, practicar tiros con salto, bolas curvadas y carambolas... Pero ¿no sería genial si pudieras desgarrar el tapete con el taco? ■



VEREDICTO

GRÁFICOS:	Tan suaves y redondos que ruedan de verdad	9
JUGABILIDAD:	Sobreponte a su ritmo sedado y te enganchará	7
ADICTIVIDAD:	Puede hacerse aburrido sin el estado de ánimo adecuado	8

CONCLUSIÓN:
Repantígate y disfruta de largas horas metiendo bolas en agujeros contra los mejores jugadores del mundo. A nivel técnico, lleva la PlayStation al límite. Hazlas rodar y «pa' dentro».





Aunque no es exactamente *Resident Evil*, *Ghoul Panic* cuenta con su propio modo de aventura. Dispara a la flecha apropiada para moverte por la casa encantada. No es que sea trepidante, pero sí muy divertido ¡Sobre todo si vas rápido!





¿Te gustan los gatos? Pues *Ghoul Panic* te encantará, porque la casa está repleta de mininos (la magia los ha transformado a todos en felinos amigos). ¿Que odias los gatos? Bueno, si se escapa algún tirito contra esos sacos de pulgas tampoco pasa nada...

HORA DE DESEMPOLVAR LA G-CON 45 Y LANZARSE A LA CAZA DE FANTASMAS...



Ghoul Panic

«Una extraña mezcla entre programa concurso y comedia de situación»

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Namco
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual y textos en castellano
PRECIO	6.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A ...

POINT BLANK 2
(PSMAG 32, 8/10)
Una visión más eficaz y festiva del género de las casetas de tiro

De todos los logros de Namco, la pistola G-Con 45 no es uno de los más célebres. Sin embargo, en vez de abandonarla tras el éxito de *Time Crisis*, Namco trata a su periférico como a una tía lejana: visitándola por compromiso una vez al año. La visita del 2000 es *Ghoul Panic*, otra caseta de tiro, una extraña mezcla de espectáculo televisivo y comedia de situación.

Ghoul Panic, al igual que la serie de *Point Blank*, es, en esencia, una serie de pruebas que se desarrollan en el marco de una casa encantada. Mediante la ya mencionada pistola o un pad, el jugador se encuentra con una serie de blancos, y si domina los niveles consigue bonificaciones a manta y acceso a nuevas fases, ante el regocijo de un público invisible. Por añadidura, se ofrecen varios modos de juego, incluida una conversión de la desconocida recreativa original y unas opciones de Party y Survival que presentan distintos enfoques del mismo tema. Bueno, todo lo distintas que pueden ser una sucesión de pruebas en las que hay que apuntar y disparar...

En la mayoría de niveles hay que eliminar a espectros flotantes dentro de un estricto tiempo límite, mientras que otros se basan en la destrucción sin sentido de vehículos o aparatos aéreos. Un tema recurrente es la localización y protección de un gato amarillo que aparece a lo largo del juego. Las cosas se complican más con la incorporación de bombas a las que no hay que disparar y la aparición frecuente de los cuatro mandamases que dirigen el cotarro.

Dado que la mayor parte de niveles dura menos de 30 segundos, *Ghoul Panic* da la impresión de ser una prueba rápida de tiro en un programa concurso, con lo cual aún sabe a menos. Pese a los intentos de insuflar variedad, Namco no ha logrado evitar las limitaciones inherentes que malogran todos los títulos de la G-Con 45. O, en otras palabras, que lo de limitarse a acribillar a varios enemigos se hace aburrido enseguida. El alborozo de empezar un nuevo nivel no tarda en convertirse en tedio, ya que la siguiente fase resulta ser otra simple caseta de tiro o un nivel que otorga cinco segundos al jugador para darle a un solo blanco móvil.

Y no acaban ahí las similitudes con un programa concurso, ya que cada ronda finaliza con unas risas enlatadas en caso de fracaso o gritos de alegría si se consigue el objetivo... Resulta un poco extraño.

PlayStation Magazine — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Chillones y en plan dibujo animado	6
JUGABILIDAD:	Simple y breve	6
ADICTIVIDAD:	Muchos modos, poca variedad	5

CONCLUSIÓN: Una buena idea que intenta hacer algo nuevo con la G-45 pero fracasa. Aunque sus muchos niveles suponen un desafío, la falta de variedad de *Ghoul Panic* es demasiado evidente.





Las vistas cercanas de los peinados de los luchadores (o la ausencia de éstos) no aportan nada a la forma de jugar. Quédate con la perspectiva lateral de siempre si quieres luchar como es debido

Entrenar resulta algo más interesante por la aparición esporádica de tu entrenador pirata. Éste te enseñará nuevos movimientos, ¡para lo cual tiene muy buen ojo, claro!

EL NUEVO PÚGIL DE VIRGIN NO LOGRA INFLAMAR EL RING



Victory Boxing Challenger

«Algunos destellos cómicos salpican el ritmo insulso»

DISTRIBUIDOR	**Virgin**
FABRICANTE	**Victor Interactive**
DISPONIBLE	**Sí**
IDIOMA	**Manual en castellano**
PRECIO	**7.990**
NÚMERO DE JUGADORES	**De uno a dos**

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A ...

READY 2 RUMBLE
(PSMAG 38, 7/10)
Peinados más *funky*, mejores movimientos y mucha más diversión

Decisiones dudosas, empareja-mientos increíbles y los piscola-bis en pleno asalto de Tyson han castigado al noble arte del boxeo con la fuerza de un martillo pilón. Tal vez la reputación de este deporte esté de capa caída, pero su descenso a la ridícula pantomima en plan WWF en que se ha convertido sólo sirve para ofrecer un material más jugoso a los desarrolladores de juegos.

Tal como demostró *Ready 2 Rumble*, el pugilismo en PlayStation puede ser algo de lo más loco y divertido, repleto de peinados «afro», contendientes ágiles y golpes causantes de un coma a lo Rocky. Y si este enfoque siempre lo ha evitado la serie *Victory Boxing*, a veces el ritmo insulso y los ángulos de cámara poco inspirados de esta tercera entrega se ven interrumpidos por algunos destellos cómicos. Puede que los porrazos sean tan duros como tres minutos en el cuadrilátero con Lennox (Lewis, no Annie), pero no se puede negar el relativo placer de crear a tu propio boxeador a partir de varios tipos de pelo, cara, cuerpo y estilo. Puedes dar vida a algo parecido a una atracción de feria de principios de siglo: un monstruo deforme y buscabroncas capaz de escalar la clasificación con la gracia de un Mohammed Ali en pleno apogeo.

Por desgracia, las cosas empiezan de forma lenta. Tu primer paso para ganar los puntos de entrenamiento son unos incontables y tediosos asaltos con un *sparring*. Una vez en el saco, debes distribuirlos entre las características de tu boxeador. Deberás fijarte en la potencia, rapidez, vida, resistencia y «arrojo» de tu pupilo antes de intentar un encuentro real (saltar demasiado pronto al ring sólo asegura que vas a comer lona).

También hay que dominar la selección de movimientos a conciencia: aquí están presentes los habituales golpes de izquierda y derecha al cuerpo y a la cara, así como los ganchos, fintas y bloqueos defensivos. Girar alrededor del rival, o huir de él sin más, también te sacará de apuros, aunque la mejor defensa es un buen ataque. Hazle caso a tu entrenador (una bestia de tío que aparece de vez en cuando para enseñarte movimientos especiales).

El punto débil del juego es que el reparto de estopa no es tan divertido como debiera. Hay pocos puñetazos que se puedan lanzar sin que tu luchador necesite descansar, y algunos de los contrincantes casi parecen pitonisos a la hora de adivinar tu siguiente golpe. A nivel gráfico también es decepcionante, con unos modelos sencillotes, un *ring* plagado de fallos y unas secuencias de vídeo sencillamente horribles. El género del boxeo llevaba mucho tiempo pidiendo el juego definitivo de rodillas, pero las de *Victory Boxing* parecen algo temblorosas.



VEREDICTO

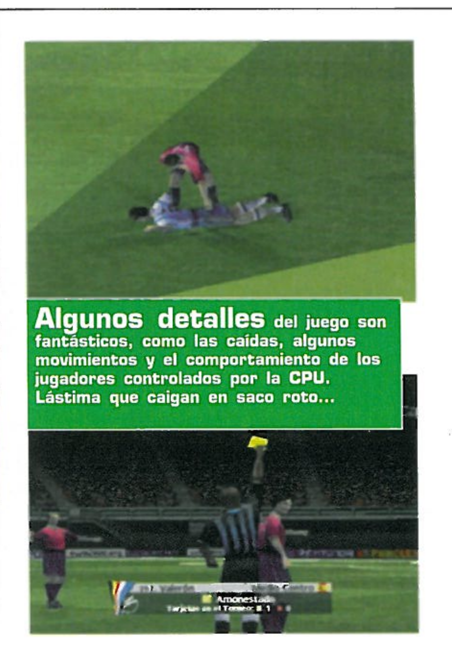
GRÁFICOS:	Luchadores simplones, puñetazos rutinarios y un cuadrilátero flojillo	5
JUGABILIDAD:	Es fácil enlazar combos, pero la velocidad no es su fuerte	6
ADICTIVIDAD:	Difícil para un solo jugador, divertido para varios	7

CONCLUSIÓN:
No está exacta-mente K.O., pero no existen mejoras sufi-cientes respecto a su predecesor para justificar su regreso o para desafiar a títulos como *Ready 2 Rumble*





La presentación y el aspecto general de menús, secuencias y demás, son espectaculares. Lamentablemente, se echan en falta unos gráficos más suaves y asentados



Algunos detalles del juego son fantásticos, como las caídas, algunos movimientos y el comportamiento de los jugadores controlados por la CPU. Lástima que caigan en saco roto...

EA SIGUE SIN DAR LA TALLA EN LA CARRERA POR EL MEJOR SIMULADOR DEL FÚTBOL...



Euro 2000

«Las jugadas elaboradas de forma táctica casi nunca llegan a buen puerto»

DISTRIBUIDOR	Electronic Arts
FABRICANTE	EA Sports
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a ocho

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

ISS PRO EVOLUTION
(PSMAG 39 9/10)
Un ejemplo perfecto de lo que deben ser la jugabilidad y el control del balón en un simulador de fútbol

La liga está a punto de terminar, y con ella se desvanece gran parte de la magia que desprende nuestro deporte favorito: las charlas en el bar de la esquina, la tensión de los partidos y, por supuesto, el griterío de la hinchada cuando el equipo de nuestros amores marca un gol. Sin embargo, por suerte para los amantes del balompié, este año se disputa la Eurocopa y, con ella, vuelve toda la emoción de los partidos de la selección. Por eso, EA Sports ha aprovechado la ocasión para deleitarnos con un nuevo simulador del deporte rey, *Euro 2000*.

Se trata de un nuevo juego de fútbol en la línea de la saga *FIFA*, con una presentación espectacular, un carro enorme de opciones y modos de juego (como el modo multijugador para un total de ocho personas con dos MultiTap), y todas las licencias oficiales que la gente de EA suele exhibir en estos casos. En *Euro 2000* están presentes todas las selecciones nacionales y jugadores de la Eurocopa, con fichas personalizadas para que puedas familiarizarte con ellos. También dispondrás de las diferentes tácticas y rendimientos que suelen tener cada uno de los equipos, de forma que si juegas con ellos, sepas qué aspectos del juego pueden fallar y cuáles puedes potenciar.

Sin embargo, el aspecto más importante de un simulador de fútbol, como ya ha demostrado *ISS Pro*, no son su variedad de opciones o sus espectaculares presentaciones, sino el juego en sí, es decir: los partidos. Y es en este sentido donde *Euro 2000* no consigue dar la talla. Cuando llevas un tiempo disputando encuentros, te das cuenta de que las jugadas elaboradas de forma táctica casi nunca llegan a buen puerto, mientras que las que surgen de manera fortuita sí lo hacen. Así, si intentas jugar por las bandas para colgar balones al área, será casi imposible que logres meter gol; pero si recoges un rechace en el medio campo y corres hacia delante, surgirá una ocasión magnífica de marcar. En definitiva, *Euro 2000* no te ofrece la posibilidad de desarrollar una verdadera técnica de juego. Además, el problemático control no ayuda en nada a combatir todo esto. Es lento, funciona mal y no hay una función de *sprint* que te saque de un apuro.

En cuanto al aspecto gráfico, las texturas son algo temblorosas y los jugadores corren demasiado despacio. Esto último se soluciona al seleccionar el modo de acción rápida. El problema es que, cuando lo activas, el movimiento se vuelve bastante brusco, perdiéndose cuadros por segundo. Así pues, *Euro 2000* es un juego muy completo y variado, pero sus problemas de control, su pobre jugabilidad y sus medianos gráficos lo convierten en un título del montón. Una vez más, *ISS Pro Evolution* vuelve a sacar una enorme ventaja a los juegos con licencias oficiales de EA.

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Polígonos temblorosos y movimientos poco suaves	6
JUGABILIDAD:	Resulta muy difícil desarrollar una técnica de juego	6
ADICTIVIDAD:	Cuando te acostumbras al problemático control...	7

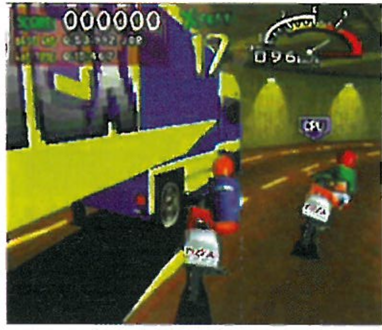
CONCLUSIÓN: Una presentación increíble y menús variados con muchas opciones. Sin embargo, sus problemas de jugabilidad, control y flujo de cuadros, lo relegan a la segunda división de los juegos de este género.



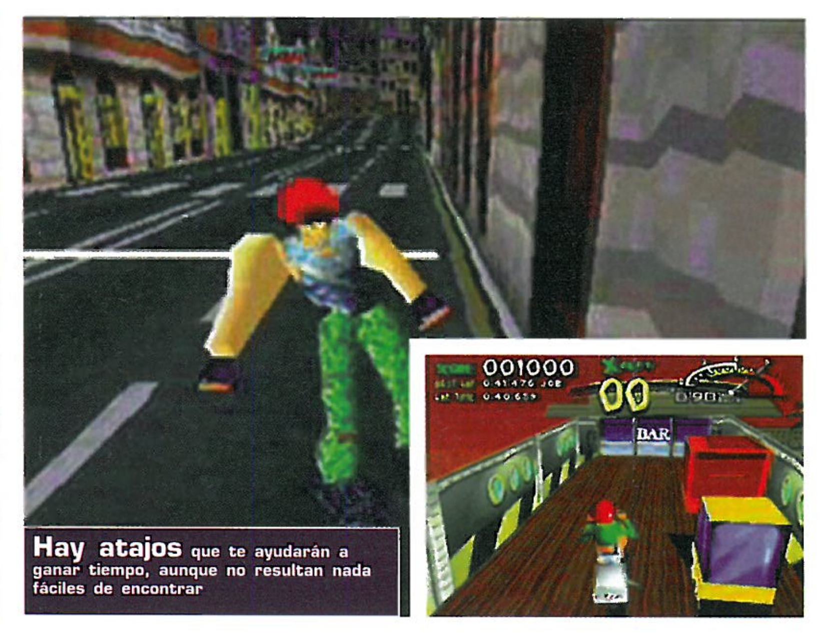
SOBRE 10



Presta atención a todos los obstáculos del escenario, especialmente a las rampas (con las que alcanzarás algunos ítems muy útiles)







Hay atajos que te ayudarán a ganar tiempo, aunque no resultan nada fáciles de encontrar

SI AL MENOS ESTE MALDITO TRABAJO ESTUVIERA MEJOR PAGADO...

Radikal Bikers

«Es tan adictivo como el arcade, e incluye novedades para nuestra consola»

DISTRIBUIDOR	Infogrames
FABRICANTE	Gaelco/Bit Manager
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A ...

RIDGE RACER TYPE 4
(PSMAG 28 10/10)
Sin pizzas, pero con muchísimos coches, muchísima velocidad y muchísimo de todo, además de unos gráficos inigualables

Si te has dado una vuelta últimamente por los recreativos de tu ciudad, seguro que habrás visto una especie de manillar de Vespino pegado a una de las máquinas, *Radikal Bikers*, ¿lo has probado? ¿¿¿No??? ¡Pues te has perdido uno de los arcades más divertidos de cuantos hemos probado en los últimos tiempos! Y es precisamente esa recreativa en la que se basa este juego, aunque haya sido completamente desarrollado para PlayStation (sin aprovechar del arcade nada más que las «ideas», ni un solo bit).

En el salón recreativo, con una monedita de veinte duros puedes darte una vueltecita por la ciudad repartiendo pizzas como un loco con tu motocicleta. Es divertido, pero se hace corto. Y caro. Ahora, en cambio, podrás hacerlo en casa, sin preocuparte por el dinero o por cuánto durará la partida. La desventaja de la versión para PlayStation es que no tendrás a nadie que admire tu destreza mientras te empuja desde detrás esperando que acabes la partida... Pero podrás soportarlo.

Los muchachos de Bit Manager —un equipo de desarrollo español— han sido los encargados de hacer realidad esta versión para PSX; y si bien no han aprovechado nada del arcade original, el resultado se le parece mucho. Nuestro *RB* es tanto o más adictivo que el arcade, y además incluye muchísimas novedades exclusivas para nuestra consola, como personajes y escenarios. El modo arcade es una reproducción bastante fiel del sistema de juego original: corres en tu modo para llegar a tu destino con la pizza antes de que llegue tu adversario, un motero de la competencia. Tienes que alcanzar cada *checkpoint* antes de que se termine tu puñado de segundos; y cuentas con rampas, turbos, bombas y atajos para ayudarte en la carrera.

El modo Radikal —exclusivo de PlayStation— es similar, pero aquí cuentas con seis personajes para elegir, cada uno con una determinada velocidad y aceleración. También hay varias ciudades; y a lo largo de las carreras, además de ganar a tu adversario, puedes recoger ingredientes de pizza secretos, escondidos en los más recónditos lugares. Frenético. ¡Nunca antes ser motero de pizzería había sido tan divertido!

Sin embargo, *RB* también tiene algunos inconvenientes. Los gráficos son demasiado simples si los comparas con cualquiera de las grandes glorias de PlayStation. Otro problema es la durabilidad: *RB* es genial para pasar una hora sudando el mando, riendo, gritando, pero después de dos horas, estás realmente harto de él. Y, por último, está la competencia: otros arcades de carreras de PlayStation, como *RRT4* o *Wip3out*, están a años luz de *RB* en cuanto a jugabilidad, adictividad, gráficos, variedad y modos de juego. Vaya, que *RB* habría sido un juegazo hace unos años, pero ahora... ¡Además es condenadamente difícil!

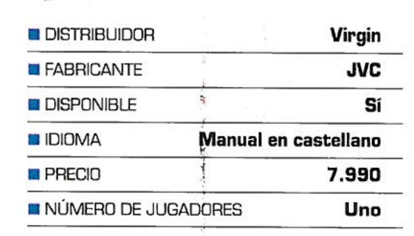
Edición Oficial Española de PlayStation Magazine — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Humildes, como los de la recreativa	5
JUGABILIDAD:	Genial, aun teniendo sólo acelerador y freno.	7
ADICTIVIDAD:	Tan, tan, tan adictivo, que a las dos partidas estás exhausto	6

CONCLUSIÓN:
No es nada fácil hacer un arcade para consola del que no cansarse al cabo de una hora. Namco lo consigue, Psygnosis lo consigue... Pero casi nadie lo consigue.


6 SOBRE 10

¿SIEMPRE HAS QUERIDO CAZAR VAMPIROS AL MÁS PURO ESTILO JAMES WOODS? AHORA PODRÁS HACERLO, AUNQUE DE UNA FORMA ALGO DIFERENTE...



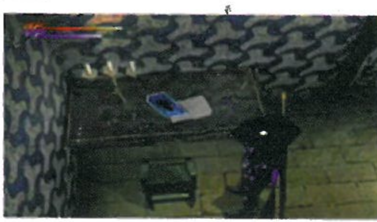
Vampire Hunter D

DISTRIBUIDOR	Virgin
FABRICANTE	JVC
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

Si después de ver *Vampiros,* de John Carpenter, creías que ser «cazavampiros» era un trabajo divertido, espera a probar *Vampire Hunter D*, y luego nos lo cuentas...

El juego es una aventura pseudofuturista de rol, con gráficos prerrenderizados en 2D y acción en 3D (estilo *Resident Evil*, vaya). En *Vampire Hunter* asumes el papel de D, un mercenario cazavampiros contratado por un tipo muy rico para buscar a su hija Charlotte. La muchacha ha sido secuestrada por un poderoso vampiro llamado Meier Link, de modo que deberás internarte en su fortaleza para acabar con él y salvar a la muchacha. Para ello, tendrás que enfrentarte a cuantos vampiros te salgan al paso, y encontrar las llaves que te den acceso a pasillos y habitaciones. ¡Una mansión medieval con toques futuristas para ti solito!

La verdad es que *Vampire Hunter D* podría haber sido un juego muy interesante, pero por desgracia se ve aquejado de errores demasiado serios. El control es lento y da muchos problemas, debido a que la posición de la cámara cambia a cada pequeño tramo de recorrido, desorientándote por completo. Estas cámaras funcionan como las de *RE*, pero a diferencia de lo que sucede en los juegos de Capcom, aquí el ángulo siempre es el menos adecuado. Resulta difícil seguir la acción con comodidad, aun cuando te acostumbras al complejo sistema de control. Además, a menudo tropiezas con obstáculos invisibles o incluso a veces subirás a lugares que tampoco parecían existir en el gráfico prerrenderizado anterior. Un argumento interesante y una ambientación muy trabajada, pero que hace aguas en el control y los ángulos de cámara. Lástima.





Meier Link se cruzará en tu camino varias veces a lo largo del juego



VEREDICTO

GRÁFICOS:	Escenarios preciosos y ángulos torpes 7
JUGABILIDAD:	Un control complejo y lento 5
ADICTIVIDAD:	Sólo por su argumento y ambientación, engancha 8

CONCLUSIÓN
Un juego de rol con un argumento retorcido e imaginativo que, si no fuera por los malos ángulos y el deficiente diseño del control, habría llegado muy lejos.



A «SABER JUGAR» LE LLAMAN «SUERTE». ENVIDIOSOS...

Midnight in Vegas

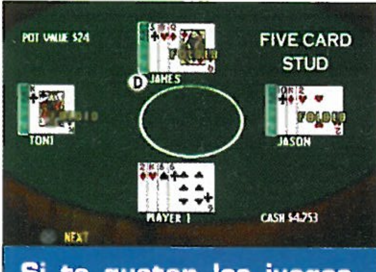
DISTRIBUIDOR	Virgin interactive
FABRICANTE	3DO
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a ocho

Las Vegas es una de las ciudades más famosas del mundo, donde la gente acude para apostar los ahorros de su vida a una carta, un color o un número. Ahora, tú también puedes hacerlo, pero sin moverte del sofá y sin gastar ni un duro, con *Midnight in Vegas* (bueno, sí: tendrás que gastarte lo que cuesta el juego, pero nada más). Aquí podrás apostar hasta cinco mil dólares en siete juegos diferentes: la ruleta, los dados, las tragaperras, el black jack, el bacarrá, el póquer y el videopóquer.

Si no conoces estos juegos, no te preocupes: encontrarás un estupendo manual con el que aprenderás, por ejemplo, algunos secretos para apostar o hacer faroles en el póquer, o las complicadas reglas del Bacarrá y el Black Jack. Además, en las mesas podrás configurar el número de tahúres, para aprender a jugar con pocos contrincantes hasta que sepas más. ¡Pero ten mucho cuidado! La IA de la banca y los jugadores controlados por la CPU está muy bien dotada. Si cometes un error, tus oponentes apostarán para dejarte sin blanca.

El único problema de *Midnight in Vegas* es que resulta bastante engorroso tener que leer las instrucciones (en inglés) para entender cada juego. Al final, apostarás siempre en los juegos más sencillos. Aun así, *Midnight in Vegas* supone una «curiosa» alternativa al resto de juegos de PlayStation.





Si te gustan los juegos de azar, será mejor que apuestes tu dinero en la ruleta. Pero si lo tuyo es jugar a las cartas, prueba a ver qué tal se te da el póquer

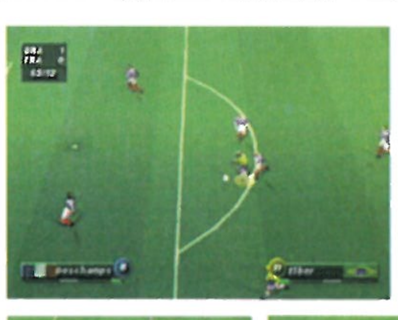


VEREDICTO

GRÁFICOS:	Un juego así no podría destacar por sus gráficos 5
JUGABILIDAD:	Tendrás que dominar el inglés para aprender a jugar... 4
ADICTIVIDAD:	Mucha, si dedicas el tiempo suficiente a aprender 7

CONCLUSIÓN:
Dedícale mucho tiempo para entender todos los juegos, y te lo pasarás muy bien. No sudarás tinta como en *Metal Gear*, claro, pero es una buena forma de ahorrar si eres aficionado a los juegos de azar...









Cuando te internes en el área contraria, es muy importante que busques el hueco para que no se te echen encima los defensas o el portero





El público enloquece con los goles: gritos, aplausos, bengalas...

EL ASTRO BRASILEÑO VUELVE A BRILLAR, AHORA EN EL EQUIPO PLAYSTATION...

Ronaldo V-Football

«Los jugadores están reproducidos físicamente con gran precisión»

DISTRIBUIDOR	Infogrames
FABRICANTE	Power and Magic Development
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

ISS PRO EVOLUTION
(PSMAG 39 9/10)
Casi perfecto. El rey indiscutible de los simuladores de fútbol, aunque tampoco cuente con las licencias que nos gustaría.

Es cierto, Ronaldo no atraviesa el mejor momento de su carrera deportiva. Sin embargo, los usuarios de PlayStation estamos de enhorabuena, porque podremos disfrutar de sus mejores jugadas con *Ronaldo V-Football*.

Si creías que ya lo habías visto todo en simuladores de fútbol con las series *FIFA* e *ISS Pro*, espera a probar esta nueva apuesta de Infogrames. Este título no sólo tiene un nombre famoso en la caja, sino que es uno de los mejores juegos de fútbol de los últimos tiempos. Al margen de su excelente presentación, y su gran variedad de modos de juego, donde *Ronaldo V-Football* destaca de verdad es en los partidos.

El título recrea con todo detalle la sensación de estar jugando de verdad un partido de fútbol. Las entradas, el control del balón y las jugadas son muy realistas. El movimiento de los jugadores es muy suave, y te permite hacer regates con gran facilidad, gracias a un intuitivo sistema de control. Pero no se te ocurra especular con el balón: si lo intentas, enseguida aparecerán un par de defensas del equipo contrario y te lo quitarán con toda facilidad. Deberás moverte con habilidad por el campo, aprovechando los pases al hueco y esprintando en cuanto tengas terreno libre por delante. Sólo así conseguirás internarte en el área contraria para chutar a gol.

En cuanto a la defensa, el juego no podría ser más realista. De nada te servirá aquí hacer fuertes entradas con los dos pies por delante: a la mínima jugada brusca, te sacarán tarjeta roja y te quedarás con un jugador menos. La idea es que te cruces en la carrera de los delanteros para quitarles el balón limpiamente. Parece muy difícil, pero en realidad resulta bastante sencillo, ya que el defensa puede correr más que el delantero (porque él no lleva el balón entre sus botas).

Además de todo esto, *Ronaldo V-Football* está lleno de detalles geniales. Los jugadores están reproducidos físicamente con gran precisión. La IA de las diferentes selecciones nacionales hace que cada equipo afronte los partidos con estrategias distintas: desde Brasil, con su juego de pases cortos; a Inglaterra, con sus jugadas de «patadón a lo bestia». Y el comportamiento del público varía en función de la intensidad de las jugadas. ¡Es una pasada!

Aun así, los jugadores más avezados quizás lo encuentren bastante facilón. Se echa de menos la acción constante de *ISS Pro*, y estaría bien que el juego contara con alguna competición oficial. Pero *Ronaldo V-Football* es lo suficientemente variado, divertido y espectacular como para contentar al más exigente. Fantástico.

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	El movimiento de los jugadores es muy suave	8
JUGABILIDAD:	Un control sencillo y muy intuitivo	9
ADICTIVIDAD:	Un juego divertido, espectacular y variado	8

CONCLUSIÓN:
Es uno de los mejores juegos de fútbol para PlayStation que han salido este año. Podría haber obtenido mejor nota, pero es demasiado fácil de dominar, y gráficamente no es tan perfecto como *ISS Pro Evolution*.



SOBRE 10

EN EL FUTURO, NADIE TENDRÁ COCHE: ¡SÓLO HABRÁ TANQUES!



BattleTanx: Global Assault





Los gráficos son oscuros y bastante monótonos, de modo que los enemigos siempre te ven antes de que tú les localices (suelen confundirse con el escenario hasta que es demasiado tarde para huir)

DISTRIBUIDOR	Virgin
FABRICANTE	3DO
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

Sí, en el futuro desaparecerán los cochecitos minúsculos que se han puesto tan de moda. La gente se desplazará por la ciudad en tanque, a pesar de los problemas de aparcamiento. Al menos, así es como lo cuenta la gente de 3DO. Estos chicos no piensan en otra cosa que no sea disparar y disparar: sacan un *Army Men* cada dos o tres horas y, como complemento, un simulador de tanques futurista. Ya sabemos que la violencia vende juegos, pero esto es pasarse, ¿no?

Desgraciadamente, *BTX: GA* no es, ni mucho menos, el gran juego que nos habría gustado. Cualquiera que haya jugado con *Steel Reign* se sentirá defraudado al ver esto: peores gráficos, un control problemático, una cámara que deja mucho que desear y enemigos de lo más pesados. Cuentas con un radar para ver por dónde vienen los malos (todos son tanques, aunque hay muchos tipos diferentes), pero éstos avanzan tan rápido que, en cuanto te descuidas un par de segundos, te fríen a «misilazos». Por el escenario puedes recoger diversos ítems y armas, pero el tiempo que dediques a ello lo empleará el enemigo para acercarse en un par de segundos y... ¡BOOM! Vamos, que no puedes dejar de mirar el radar ni un segundo. Y lo peor es que, además de unos gráficos sosos y un control incómodo, tus enemigos carecen totalmente de IA: en cuanto te ven, van directos a por ti disparando todo lo que tienen. Vamos, que lo mejor es que busques el viejo pero brillante *Steel Reign.*



VEREDICTO

GRÁFICOS:	Pobres, oscuros y monótonos	4
JUGABILIDAD:	Problemas con el control y la cámara	4
ADICTIVIDAD:	Muchas armas distintas, pero la carencia de IA...	6

CONCLUSIÓN: Una buena idea que, con un poco de trabajo, podría haber resultado un juego cuando menos divertido. Ni siquiera necesitaba grandes gráficos para ser un gran juego, pero al menos, sí un buen control.

5 SOBRE **10**

NO TODO EN EL MUNDO ES JUGAR A LA «PLAY». ESO SÓLO ES CASI TODO. SI EN ALGÚN MOMENTO TIENES QUE DEJAR EL MANDO, POR LA RAZÓN QUE SEA, APROVECHA EL TIEMPO PARA VER NUESTRAS SELECCIONES DEL MES

OTROS LÍMITES

NOVEDADES EN VÍDEO

STAR WARS. EPISODIO I: LA AMENAZA FANTASMA

Dirige: George Lucas
Interpreta: Liam Neeson, Ewan McGregor, Natalie Portman, Jake Lloyd



El genial George Lucas vuelve a ponerse detrás de las cámaras para dirigir el primer episodio de la nueva saga sobre las aventuras de *Star Wars*. Después del éxito en los ochenta de la primera trilogía (*La guerra de las galaxias*, en 1977; *El imperio contraataca*, en 1980 y *El retorno del Jedi*, en 1983), Lucas pretende completar una nueva trilogía que se sitúa cronológicamente unos años antes. Para ello, ha contado en *Episodio I: La amenaza fantasma* con unas fulgurantes estrellas del universo Hollywood, como Liam Neeson (*The Haunting*), Ewan McGregor (*Trainspotting*) o la jovencísima Natalie Portman (*Beautiful Girls*).

La historia comienza en medio de una disputa por el dominio de las lucrativas rutas comerciales. La Federación de Comercio mantiene un férreo bloqueo sobre el planeta Naboo, y la reina Amidala, escoltada por Qui-Gon Jinn y Obi-Wan Kenobi, decide resolver personalmente la disputa. Entretanto, aparece en la historia Annakin Skywalker (futuro padre de Luke Skywalker), un niño con una poderosa presencia de la Fuerza en su interior...

El resultado de todo esto es, en realidad, una «peli» algo descafeinada, donde Neeson y McGregor parecen actores de cartón-piedra, y sólo los espectaculares efectos especiales y visuales de última generación hacen que merezca la pena verla.

VEREDICTO: **A pesar de estar pésimamente dirigida, sólo los efectos especiales, la música y el genial mundo de *Star Wars* bien merecen un...**

9/10

UNA TERAPIA PELIGROSA

Dirige: Harold Ramis
Interpreta: Robert De Niro, Billy Cristal, Lisa Kudrow y Chazz Palminteri




El director de «pelis» como *Desmadre a la americana*, *El pelotón chiflado* o *Cazafantasmas 2*, se lanza a la aventura de dirigir una comedia de mafiosos con la presencia en el papel protagonista de Robert De Niro, toda una eminencia del cine. En *Una terapia peligrosa*, el «prota» de obras maestras de la gran pantalla como *El padrino II* o *Casino* revela su faceta más cómica, ¡y además actúa a las mil maravillas! Como siempre, claro.

De Niro encarna el papel de Paul Vitti, uno de los gángsters más poderosos de Nueva York. Sus enemigos le temen, sus socios le respetan y su historial criminal es escalofriante. Sin embargo, en las últimas semanas el respetado mafioso está comenzando a sufrir ataques de pánico, algo desconocido para él hasta ahora. Por eso, necesita la ayuda de un psiquiatra urgentemente, antes de que tenga lugar una importante reunión con otros jefes de la mafia en la que se decidirá el control de la ciudad. Así, conocerá a Ben Sobol (Billy Cristal), un sencillo psiquiatra que no quiere aceptar a su nuevo cliente para no poner en peligro la relación que mantiene con su prometida. Una «peli» original y bien realizada, en la que Robert De Niro demuestra que, ante todo, es un actor inigualable.

VEREDICTO: **Una comedia original, llena de situaciones grotescas.**



WHITE RIVER KID

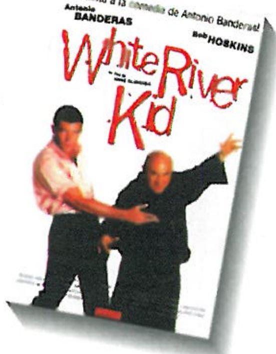
Dirige: Anne Glimcher
Interpreta: Antonio Banderas, Bob Hoskins, Ellen Barkin y Wes Bentley


Antonio Banderas es, sin lugar a dudas, el actor español más famoso de todos los tiempos (al menos, en McDonalandia). A pesar de su cara de muchachote provinciano y su horrenda pronunciación de la lengua shakespeariana, este malagueño descubierto por Almodóvar ya ha rodado casi 20 películas en Hollywood. Los films en los que ha trabajado son tan variados como *Desperado*, *La máscara del Zorro*, *El guerrero número 13* o *Los reyes del mambo*, y sus papeles van desde el homosexual enamorado, en el dramón de *Philadelphia* al perturbado homicida de *Asesinos*...

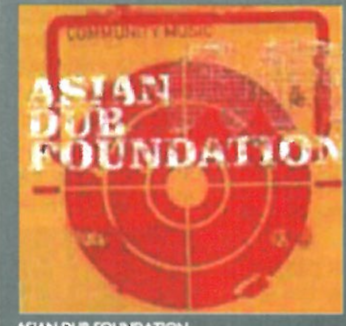
En esta ocasión, Banderas interpreta a Morales Pittman, un *espalda mojada* (inmigrante ilegal mexicano) que viaja de pueblo en pueblo recorriendo el estado de Arkansas con el Hermano Edgar, el hombre que le salvó la vida. Ambos venden unos calcetines supuestamente confeccionados por unos niños que viven en un orfanato. Pero un día, sus viajes de negocios comienzan a complicarse, cuando un conocido criminal de 20 años llamado «White River Kid» (Wes Bentley, el joven hedonista de *American Beauty*) y su prometida les secuestran. A partir de ese momento, Morales y el Hermano Edgar comenzarán a distanciarse debido a sus discrepancias respecto al chico. Una «peli» muy interesante, capaz de mostrar el corazón de la Norteamérica más profunda, con sentido del humor, paisajes de postal y personajes y situaciones hiperrealistas únicas. Su ácido sentido del humor no tiene desperdicio.

VEREDICTO: **Una «peli» de granujillas con un trasfondo cultural increíble, que muestra Estados Unidos en su versión más honda, y un Banderas muy asentado en uno de los pocos géneros en los que sabe actuar: la comedia.**





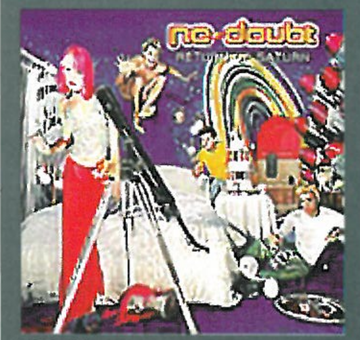
NOVEDADES MUSICALES



ASIAN DUB FOUNDATION
Community Music

El esperado regreso de la joven banda Asian Dub Foundation es *Community Music*, un disco que recupera las tendencias estilísticas perfiladas en su primer disco, *Rafi's Revenge* (1998), con la misma naturalidad y frescura que les hizo famosos. Sus ritmos son una mezcla de rock, *raggamufin* y música tradicional hindú, que no sólo invitan a mover el esqueleto, sino que se cuelan en tu cabeza de manera natural. Todo esto, gracias a unas melodías contagiosas y amenas, un uso divertido de los *delays* y las distorsiones en las guitarras, y una puesta en escena llena de genio. Temas como *Scaling New Heights* o *Ta Deem*, harán que agites tu cabeza sin darte cuenta, al tiempo que piensas cómo es posible que una música tan *rara* pueda gustarte tanto. La verdad es que es una pena que grupos como éste no acaben llegando al gran público, mientras siguen triunfando *los de siempre* y *como siempre*.

VEREDICTO: **Si el mundo fuera perfecto, habría más grupos refrescantes como éste, y menos música repetitiva y estúpida.** 8/10



NO DOUBT
Return of Saturn

Los californianos No Doubt vuelven a la palestra con *Return of Saturn*, después de haber vendido quince millones de copias de su célebre álbum *Tragic Kingdom*, gracias a una sencilla y melosa canción titulada *Don't Speak*. Los autores de temas audaces y divertidos como *Just a Girl*, vuelven con sus guitarras ska y sus ritmos desenfrenados para deleitar a sus innumerables fans. El nuevo álbum contiene un total de catorce canciones, en las que los muchachos de Orange se recrean en con sus cambios de ritmo brutales y sus guitarras afiladas, mientras la traviesa y sexy vocalista Gwen Stefani sigue haciendo de las suyas con sus cambios de tono de voz. Una vez más, el grupo No Doubt vuelve a sorprendernos, aunque esta vez deja a un lado los temas melosos y comerciales. Quizás así es mucho mejor...

VEREDICTO: **El álbum confirma la madurez del grupo, y compensa su falta de «comercialoidismos» con guitarras poderosas y melodías divertidas. *¡Marcha, marcha!*, como decía Wayne Campbell en *El Mundo de Wayne*.** 9/10

NOVEDADES EN CINE

JUGANDO A TOPE

Dirige: Ron Shelton
Interpreta: Antonio Banderas, Woody Harrelson, Lolita Davidovich y Lucy Liu

Ron Shelton es un apasionado de las «pelis» de género deportivo. Basta con echar un vistazo a su filmografía como director para darse cuenta de ello: *Los Búfalos de Durham* (1988), *Los blancos no la saben meter* (1992, también con Woody Harrelson), *Cobb* (1994) y *Tin Cup* (1995). Sus personajes suelen ser tipos con alma de perdedor, que en algún momento de su carrera deportiva desperdiciaron la única posibilidad de triunfar que les brindó la vida, y de repente se encuentran con una segunda oportunidad para redimirse.

Esto es más o menos lo que ocurre en *Jugando a tope*, donde Vince (Woody Harrelson) y César (Antonio Banderas), dos amigos boxeadores en plena decadencia, son contratados como solución de emergencia para pelear como teloneros de Mike Tyson en una velada en Las Vegas ante millones de espectadores. Para añadir un poco de color a la historia, serán acompañados durante el viaje a la ciudad del juego por la ex-novia y amiga de ambos (Lolita Davidovich), y una juerguista jovencita asiática que recogen en la carretera (Lucy Liu, «Ling» en *Ally McBeal*). Una peli con un interesante planteamiento —como suele ser habitual en los films de Ron Shelton—, que acaba empañada por un final demasiado predecible. Aún así, merece la pena destacar la actuación de Lucy Liu, una joven y prometedora actriz que tiene todavía mucho que ofrecer. En realidad, todo el reparto lo hace de miedo. Felicidades, Antonio.

VEREDICTO: **Contiene más momentos divertidos que aburridos, pero aun así, le falta ritmo. Un final predecible, un presupuesto modesto, dos amigos que se muelen a puñetazos...**



HÉROES FUERA DE ÓRBITA

Dirige: Dean Parisot
Interpreta: Tim Allen, Sigourney Weaver y Alan Rickman

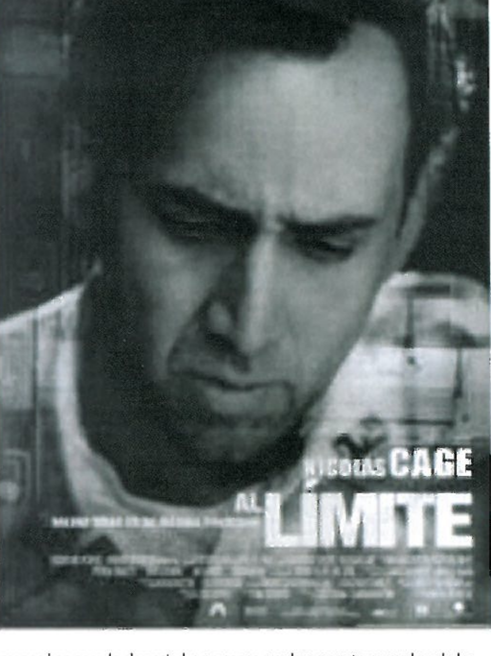
La historia del cine está llena de parodias desternillantes, que se cachondean de los diversos géneros cinematográficos con gran ingenio e imaginación: desde clásicos inolvidables como *Aterriza como puedas* o *Top Secret* a bodrios insoportables como *El silencio de los borregos* o *Plump Fiction*. La lista de títulos de este tipo es muy extensa, y continúa ampliándose cada mes.

Tanto es así, que en los últimos días ha llegado a las pantallas de cine de nuestro país una nueva sátira con la que estirar nuestros músculos maxilofaciales. Estamos hablando de *Héroes fuera de órbita*, una genial parodia de la serie *Star Trek* y de sus fans. Lejos de limitarse a reírse de las extrañas aventuras que sólo atraen a los más *trekkies* de la galaxia, nos cuenta una historia la mar de graciosa. Los protas de la historia son actores de una serie de aventuras espaciales para la televisión de hace años, pero en un lejano planeta, perdido en los confines de la galaxia, les han tomado por auténticos héroes. Los ingenuos extraterrestres que allí habitan, piensan que los capítulos de la serie de televisión son documentos reales, y que nuestros héroes serán los salvadores de su enemigo y exterminador, un alienígena bastante feo. Por este motivo, descienden hasta la Tierra para intentar convencerles de que les ayuden.

La peli cuenta con un reparto de auténtico lujo, con estrellas de la talla de Tim Allen, Sigourney Weaver (que por supuesto, se parodia a sí misma en la serie *Alien*) o Alan Rickman, y es una de las sátiras más originales e interesantes que hemos visto en los últimos años. ¡No te la puedes perder!

VEREDICTO: **Original, graciosa, tierna y, sobre todo, ingeniosa. Una «peli» que gustará por igual a los *trekkies* y a los amantes de las parodias más disparatadas.**





AL LÍMITE

Dirige: Martin Scorsese
Interpreta: Nicolas Cage, Patricia Arquette, John Goodman y Ving Rhames

Cada vez que el guionista Paul Schrader y el gran maestro de la dirección Martin Scorsese se han sentado a trabajar juntos en una película, el resultado ha sido una auténtica joya del cine. *Taxi Driver* (1976), *Toro salvaje* (1980) y *La última tentación de Cristo* (1988) son el meritorio producto de su trabajo en común. Por eso, en esta ocasión, el resultado de su colaboración ha sido otro film sorprendente y estremecedor, que no dejará impasible a nadie.

Al límite recorre durante tres noches la dura vida del personal de urgencias de una ambulancia, en el llamado turno del cementerio (el turno de noche), en los barrios bajos de Nueva York. Los empleados de este servicio están siempre rodeados de enfermos moribundos y drogadictos, gente apuñalada o víctimas de tiroteos y ajustes de cuentas. Enfermeros que necesitan un auténtico caparazón de sentido del humor para seguir adelante en su trabajo. Pero Frank Pierce (Nicolas Cage), ya no puede soportarlo. Por sus manos han pasado demasiadas personas que han muerto, y muchas de las que ha salvado han acabado muriendo en el hospital. Por este motivo, Frank se encuentra al borde de la locura. Deambula borracho en su ambulancia junto a su compañero de turno de urgencias, y se ve perseguido por el fantasma de Rose, una de las pacientes que no pudo salvar. Su vida enfermiza y decrépita sólo encontrará consuelo cuando conozca a la hija de uno de sus pacientes (Patricia Arquette). Ella le brindará la oportunidad de salvar la vida más importante que ha pasado frente a sus ojos: la suya propia.

Una «peli» frenética y delirante que recorre, con la maestría particular de Scorsese, tres noches de locura en la vida de un enfermero de urgencias sumergido en el Nueva York más urbano, oscuro y sucio. Lástima que Cage recuerde tanto a su personaje de *Leaving Las Vegas*...

VEREDICTO: **Resulta paradójico que en esta época, donde todo el mundo hace apología del buen rollo y la solidaridad, Scorsese nos sorprenda a todos con una «peli» que salpica de sangre con toda su crudeza.**



NOVEDADES EN DVD

NIVEL 13

Dirige: Josef Rusnak
Interpreta: Craig Bierko, Gretchen Mol y Vincent D'Onofrio



Douglas Hall es un osado científico que trabaja en el desarrollo de una máquina capaz de generar una realidad alternativa en el cerebro humano. Un día, uno de los socios que colaboraba en el proyecto aparece muerto, y todas las pruebas del asesinato apuntan hacia él. Así, decide internarse en la realidad alternativa a la que permite acceder la máquina, con el propósito de encontrar alguna pista sobre el asesinato de su mentor y colaborador. En este peligroso viaje hacia lo desconocido, Douglas se encontrará con una seductora e interesante mujer, que le abrirá las puertas de un mundo nuevo y sorprendente...
Una historia impredecible e interesante que recuerda inevitablemente a *ExistenZ* (*PSMag 41*), *Dark City* y, en ocasiones, a *Gattaca*. Estamos ante el recurrente género de la línea entre la realidad y la ficción, tratado con el tacto y la precisión de un cirujano plástico. *Nivel 13* está increíblemente bien hilvanada, y te arrastra con facilidad al terreno que el director quiere para sorprenderte al final con un desenlace atípico. Consigue que pienses *como* el protagonista y, aún más importante, *en el mismo momento* que el protagonista (algo francamente difícil en este tipo de películas). Además, los amantes del DVD podrán disfrutar de un reportaje sobre los efectos especiales al final de la «peli», así como los habituales extras: trailer, comentarios, documentales y filmografía varia.

VEREDICTO: **Una historia brillante, una fotografía perfecta, una escenografía alucinante... Una maravilla.**



SOLDADO UNIVERSAL. EL RETORNO.

Dirige: Mic Rodgers
Interpreta: Jean-Claude Van Damme, Bill Goldberg, Brent Anderson y Michael Jai White

El viejo soldado universal Luc Deveraux (Jean-Claude Van Damme) vuelve una vez más para enfrentarse al *malo-malísimo* de turno y salvar a la raza humana de la nueva amenaza. En esta ocasión, el villano en cuestión es S.E.T.H., un cerebro informático que tomará posesión del cuerpo de un superrobot (Brent Anderson). S.E.T.H., como no podía ser de otro modo, se rebela contra sus creadores humanos y forma un ejército de máquinas para dominar la Tierra... Además, el malvado supersoldado no se conformará con amenazar a la raza humana, sino que secuestrará a la hija de Luc, y éste se verá obligado a destruir a S.E.T.H. y su ejército en una dura lucha entre el bien y el mal, el hombre y la máquina, el ying y el yang, el blanco y el negro, etc.
Esta secuela de la «peli» *Soldado universal* vuelve a contar con los ingredientes habituales de la saga que tanto nos gustan: acción a raudales, toneladas de ciencia-ficción, muchos chistes malos y un buen surtido de mamporros para que podamos ver a Bill Goldberg en acción. Y todo esto en DVD, ¿se puede pedir más? Pues sí, mucho más: un buen guión, una buena dirección, una buena puesta en escena... Pero bueno, es de Van Damme, ¿qué te esperabas?

VEREDICTO: **La historia de siempre: un bueno y un malo, el bien frente al mal, el hombre contra la máquina... Un poco más original y destronan a *Matrix*...**



NADA COMO LIARSE A TIROS CON LA TELE PARA COMBATIR EL ESTRÉS. O PARA DIVERTIRSE. EN REALIDAD, LAS RAZONES SON LO DE MENOS...

Producto: P7K Light Gun
Fabricante: Logic 3
Distribuidor: Herederos de Nostromo
Precio: 4.990

P7K LIGHT GUN

Ya, ya sabemos que piensas que en pistolas está todo inventado. Qué nos vas a decir a nosotros... Pero nada. Parece que la imaginación de algunos creadores de periféricos es como la PlayStation: su potencial parece no tener fin.

¿Qué tiene la P7K que no tengan las demás? ¿Pedal estilo *Time Crisis*? No, eso lo tienen muchas. ¿Lo que tiene de especial es que *no* tiene pedal? Pues tampoco. ¿Entonces? Pues... tiene *una especie de pedal*. Estamos hablando de la empuñadura, la parte frontal del «mango» por donde sujetas el periférico. Ésta zona es, en realidad, un botón gigante que hace las veces de «pedal» para *Time Crisis*, y sirve como botón de acción para otros juegos de pistola, como *Die Hard Trilogy*. Gracias a esta «empuñadura interactiva», puedes jugar como lo harías con un pedal, pero con un cable menos.

Además, no tienes que preocuparte de cómo tienes colocado el pie, o de si el suelo es resbaladizo y el pedal no para de moverse por todo el salón. Sí, el cable desde la pistola a la consola sí que está ahí, pero el del pedal no. Y el del típico transformador para el retroceso, tampoco.

¿Es que la P7K no tiene retroceso? Pues no. Pero sí. Otra paradoja... En lugar del típico golpe del percutor hacia atrás, la P7K cuenta con un motor interno como el del Dual Shock, que hace vibrar el aparato al apretar el gatillo. Por supuesto, la intensidad de esta vibración es pequeña comparada con la de las pistolas con un transformador enchufado a la corriente, pero al menos te ahorras otro cable (y unos cuantos duros, en el precio del aparato).

En cuanto a lo demás, sí que es más o menos lo de siempre (¡por fin!): un selector de disparo turbo, auto-recarga, auto-disparo y selector de sistema Gun-Con o normal. La precisión de los disparos no es mala, aunque no alcanza el nivel de la G-Con 45 de Namco.

Quizás el principal atractivo de la P7K es su comodidad. Su reducido peso, la textura rugosa de la empuñadura y el hecho de tener sólo un cable, hacen de ella un periférico ideal para jugar de vez en cuando. Nada de pasarse una hora guardando cables: uno, como en un mando normal. Rápida de recoger, cómoda para jugar, y con todos los botones muy accesibles para el pulgar. En cuanto al aspecto... Bueno, es azul. A muchos les gusta el azul. ■



No es la mejor pistola para PlayStation, pero la comodidad de la empuñadura-pedal, el cable único y la firma Logic 3 -esta gente no suele hacer chapuzas- son tres buenas razones para hacerse con ella.



G-CON 45

Sólo el uso de periféricos oficiales garantiza el buen funcionamiento de tu PlayStation.

PlayStation

Todo el **PODER** en tus **MANOS**


Multi Tap

Link cable



Memory Card


Euro AV cable


DualShock colores


Ratón


Memory Card colores


RFU Adapter

www.playstation.es

¡Suscríbete!

A PLAYSTATION MAGAZINE Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE...

Diez lotes de dos Platinum de primera: *Ridge Racer Type 4* y *Crash Bandicoot 3*





PlayStation Magazine

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 8.190 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo 14.475 ptas.).

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle: ....

N.º: .... Población: ....

C.P.: .... Provincia: ....

N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....

de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 200 ...

(Población) (Fecha) (Mes)



Recorta por aquí

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

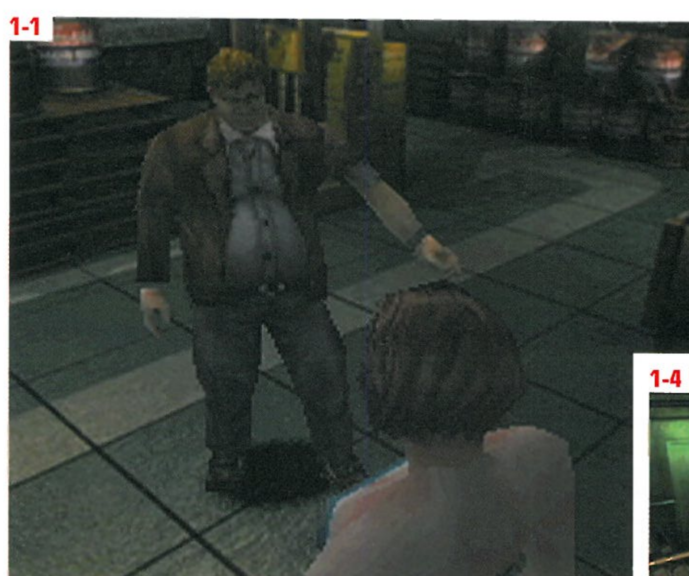
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

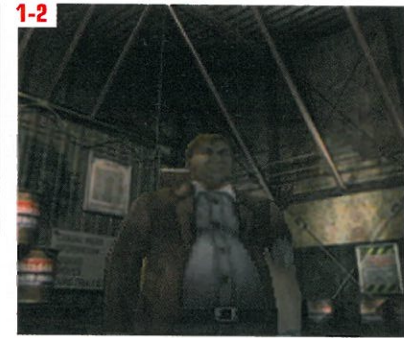
Ganadores de un lote de *Tekken 3 + Medievil*

1.- Mónica Nogales Núñez, Hospitalet de Llobregat (Barcelona)
2.- Jesús Muñoz Valero, Madrid
3.- Jorge Ruiz Cereceda, Briones (La Rioja)
4.- Ana Urrutia Fernández, Getxo (Bizkaia)
5.- Sara Laso Santiago, Sarón (Cantabria)
6.- Pere Riu Fuentes, Les Forques Vilafant (Girona)
7.- Fernando Alejo Álvarez, Molins de Rei (Barcelona)
8.- Heber Ibar Romero, Pamplona (Navarra)
9.- Javier García Martín, Ávila
10.- Enrique Malagón Ramírez, Huetor-Tajar (Granada)

¿LUCHAR A BRAZO PARTIDO CONTRA UN EJÉRCITO DE ZOMBIS? ¿TIENES PROBLEMAS PARA ENCONTRAR LA BATERÍA Y HACER QUE EL ASCENSOR FUNCIONE? ¡TRANQUI, TRONCO! AQUÍ TIENES UNA AYUDITA EN FORMA DE PRIMERA ENTREGA DE LA GUÍA QUE PONE AL DESCUBIERTO AL REY INDISCUTIBLE DEL TERROR DE SUPERVIVENCIA...

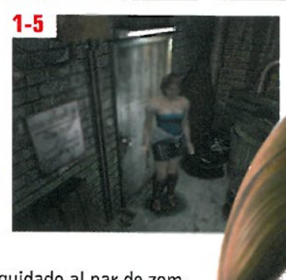
Resident Evil 3: Nemesis [Primera parte]

1-1


1-2


1-3


1-4


1-5




1 - LAS CALLES

Cuando el hombre grueso haya soltado su discurso al principio del juego [1-1 a 1-3], hazte con el Spray de primeros auxilios y los proyectiles, sube las escaleras hasta la habitación para guardar y recoge la Llave del almacén, y no te olvides de la pólvora situada en el armario más alejado [1-4, 1-5]. Abre la puerta que encontrarás al bajar las escaleras, avanza por el pasadizo y entra por la única puerta que verás. Crúzala y dirígete a mano izquierda, luego corre hacia delante por el suelo de madera y dobla la esquina donde verás a Brad Vickers salir de la puerta a mano izquierda [1-6 a 1-8]. Cárgate a los zombis y baja las escaleras para hacerte con la gasolina para el encendedor y la escopeta del muerto antes de volver al pasadizo y recorrerlo de nuevo. Gira a mano derecha de la pantalla, recoge las hierbas de pasada y cruza la puerta del fondo. Tendrás que encargarte de unos cuantos zombis más y descubrirás que la puerta situada junto al bar está cerrada por dentro. Avanza a la izquierda y súbete a las cajas que bloquean la salida de incendios. El primer mapa está en la pared, de modo que hazte con él y sube las escaleras para conseguir más hierbas. Baja de nuevo, mata a los zombis tambaleantes que encontrarás y entra en la sala. Sigue hacia adelante y baja los escalones a mano derecha, donde verás a Brad dando buena cuenta de tres zombis. A continuación aléjate corriendo, mata a los dos zombis que quedan y sigue a Brad hasta el bar para presenciar una secuencia de vídeo.

Hazte con el encendedor y cárgalo con la gasolina que encontraste. Regresa al lugar donde has liquidado al par de zombis y gira a la derecha en lo alto de los escalones. Entonces continúa por el sendero que quieras y cruza la puerta que hay al final. Sigue avanzando y verás a un montón de zombis intentado cruzar una puerta de metal. No te confíes porque la puerta cederá y dejará que las hordas de cadáveres entren, de modo que retírate y dispárale al barril rojo, que explotará inmediatamente. Adiós zombis. Recoge las hierbas y luego utiliza el encendedor para prender la cuerda empapada en gasolina y llegar a una nueva zona. Corre y deja atrás el fuego, olvídate de los perros salvajes y échale una ojeada a la luz que parpadea en la pared. Quédate con la copla, porque pronto tendrás que volver a este lugar.

Avanza ▶

1-6


1-7


1-8




2-1



2-2

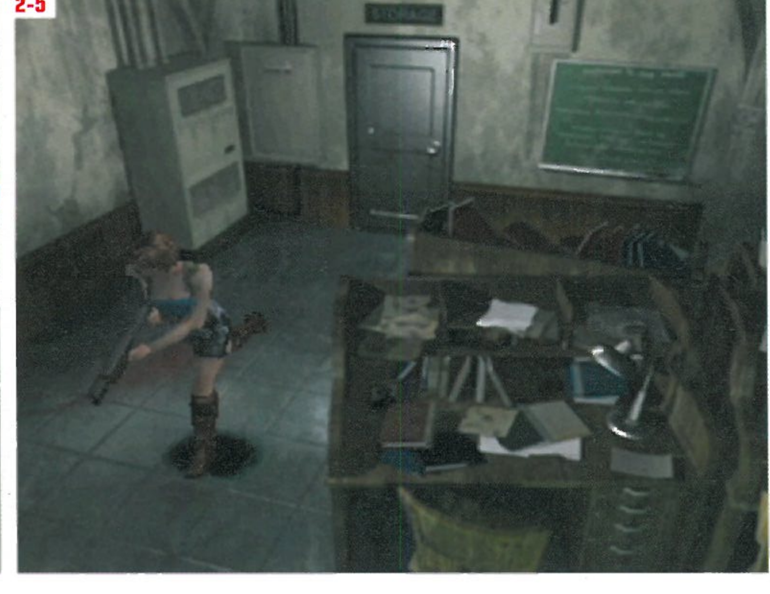


2-3

2-4



2-5



por el pasadizo y entra en la habitación para guardar el juego a tu izquierda. Recoge la escopeta del estante y guarda el juego. Nemesis espera... Avanza hacia el norte cuando cruces la puerta y dirígete a la Comisaría de Policía.

2 - COMISARÍA DE POLICÍA

Aparece Nemesis. Salir pitando es la elección más obvia y esperada, pero si eliges luchar podrás conseguir la tarjeta STARS de Brad, lo que te ahorrará tiempo más tarde. Si consigues cargarte al monstruo, recibirás un objeto especial.

OPCIÓN 1 - QUEDARSE Y LUCHAR

Necesitarás un montón de munición para acabar con este encanto de criatura, pero vale la pena, de verdad [2-1, 2-2]. Si crees que necesitas más vida, siempre puedes optar por salir dirigiéndote de nuevo a la puerta por la que entraste. Pero recuerda, cuando regreses siempre encontrarás a Nemesis aquí. Cuando la haya palmado, registra el cuerpo de Brad en busca de la tarjeta STARS. Dentro de la Comisaría de Policía, introduce la tarjeta en el ordenador situado en el escritorio del medio para conseguir la contraseña (que es distinta cada vez). Recoge el mapa de la Comisaría de Policía, dirígete a la oficina de la esquina y recoge el Informe de Marvin Branagh. Archívalo, luego pilla las municiones y sal por la puerta situada en la pared de enfrente. Examina la luz roja que parpadea y hazte con la Gema azul [2-3, 2-4]. Luego examina la luz parpadeante del otro lado de la sala. Introduce la contraseña que has conseguido en el ordenador principal y embólsate la Llave símbolo.

OPCIÓN 2 - HUIR

Escapa corriendo hacia la Comisaría de Policía. Recoge las hierbas y el mapa del escritorio del medio y sal por la única puerta disponible. Cruza la puerta al final del pasillo y examina la primera luz. Entonces hazte con la Gema azul. Sal de la sala a través de la otra puerta, avanza por el corredor y entra en la clase. Recoge la tarjeta STARS del escritorio y utilízala en el ordenador de la sala principal para conseguir la contraseña. Ahora ya puedes regresar a la sala de reconocimiento y examinar la segunda luz. Introduce el código que acabas de conseguir y recoge la Llave símbolo.

A continuación sube las escaleras, esquiva a los zombis y métete en la oficina STARS. En el armario encontrarás una pistola y una ganzúa en el escritorio: recógelas. Cuando salgas de la sala, contemplarás una secuencia de vídeo.

Cuando la radio haya callado, baja las escaleras de nuevo hasta que te encuentres con Nemesis. Cárgatelo o escapa como un cobarde por las puertas [2-5]. Decidas lo que decidas, dirígete al exterior a través de la puerta.



3 - REGRESO A LA CALLE

Recorre la calle, dejando atrás el fuego, y abre la puerta con la ganzúa.

Avanza por este callejón y examina el cuerpo tirado en la segunda esquina: encontrarás más munición y el Diario del mercenario.

Cruza la puerta del final del pasadizo y luego y gira a la derecha. ¿Ves la manguera contra incendios? La necesitarás más tarde... Baja por el pasillo y recoge las hierbas que necesites antes de salir.

Deja atrás los tres perros y registra el cuerpo más alejado. Después de la siguiente puerta, te esperan dos perros más en el aparcamiento: dales su merecido y recoge el Cable de arranque centelleante situado en el coche que hay frente a ti.

Entra en la sala de guardar a mano derecha, hazte con la munición y sal por la otra puerta. Esquiva a los perros que te irás encontrando, dirígete a la siguiente puerta en busca del mapa del Centro y luego sigue avanzando en línea recta. Verás un cadáver y te encontrarás con Drain Deimos por primera vez [3-1 a 3-3]. Bórrale del mapa con un par de disparos de tu escopeta o recurre a una lluvia de balas con la pistola. Registra el cuerpo y encontrarás un tesoro. Entonces verás la ubicación del ascensor, que no funciona porque no tiene batería... ¡Maldita sea!

Dirígete a la salida Norte, situada después de unos escalones, y llegarás a la calle.

3-1



3-2

3-3




4-1


4-2


4-3

4 - CARLOS

Estás a punto de conocer a un misterioso individuo que responde al nombre de Carlos. Puedes conocerle en el restaurante o en la oficina del periódico.

DECISIÓN 1- EL RESTAURANTE

El sendero de la derecha conduce al restaurante [4-1, 4-2]. Date una vuelta en busca de objetos y luego dirígete al pasillo de la izquierda en la cocina. La entrada del túnel que conduce al sótano está a mano izquierda. Utiliza la ganzúa en la pequeña taquilla para hacerte con la palanca y luego utilízala en la entrada del sótano para hacer que aparezca Carlos, seguido por Nemesis. Aparecerán dos opciones más, bajar al sótano o esconderte en la cocina. Si te escondes en la cocina verás una secuencia en la que Jill y Carlos huyen con unos cuantos objetos birlados al propio Nemesis.

Si bajas al sótano, se reventará una cañería y la sala se empezará a llenar de agua [4-3]. Puedes usar el agujero de la pared para escapar o trepar por la escalera de mano. Si te metes por el agujero, Carlos te pedirá que te unas a su pelotón de mercenarios. Luego saldrá corriendo y te dejará tirada. Si trepas por la escalera de mano, tendrás que enfrentarte a Nemesis. Asegúrate de que no se carga a Carlos o el juego habrá terminado. Si las cosas se ponen feas, sal del restaurante.

Si no te has cargado a Nemesis, saldrá corriendo del restaurante detrás de ti [4-4, 4-5]. Dirígete al oeste, entra en la habitación para guardar a tu derecha y recoge la manivela oxidada. Continúa avanzando hacia el oeste hasta que llegues a otra puerta y echa un vistazo a la que bloquea la entrada del Ayuntamiento. Para abrirla, necesitarás dos gemas de color. Ya tienes la Gema azul en tu poder, de modo que ve al norte, hacia la Oficina del periódico, y entra por la primera puerta. Sube los escalones de la izquierda y activa el interruptor de las persianas. A continuación recoge los objetos situados encima del teléfono y dirígete a la segunda planta. Deja atrás la primera puerta y entra en la oficina de la izquierda. Encontrarás la Gema verde encima de una pila de libros en el suelo. Hazte con todos los objetos de la sala, regresa a la puerta del reloj y coloca las gemas en las ranuras para abrirla [4-6].

DECISIÓN 2 - LA OFICINA DEL PERIÓDICO

Sigue la misma ruta que acabamos de contarte, como si fueras a por la Gema verde. La gema no estará en el mismo lugar, pero encontrarás a Carlos. Y.. ¡a Nemesis! Aparecerán dos opciones de nuevo: o saltas por la ventana o te escondes al fondo.

Si saltas por la ventana, aterrizarás en una zona de basuras llena de tesoros. Habla con Carlos y regresa al cruce de la habitación para guardar cuando Nemesis aparezca. Dirígete al norte, de regreso al restaurante, y utiliza la ganzúa en la taquilla que encontrarás para conseguir la palanca. Utilízala en la entrada del sótano y baja por la escalera de mano. Meriéndate a los zombis y registra el cadáver de la esquina para conseguir la Gema verde. A continuación vuelve a subir por la escalera de mano y dirígete a la puerta con las joyas en tu poder.

También puedes optar por esconderte tras el muro y esperar a que Nemesis desaparezca del mapa. Recoge el objeto que lanzará y dirígete de nuevo a las escaleras para introducir el par de gemas en la ranura de la puerta del reloj.

5 - EL TRANVÍA

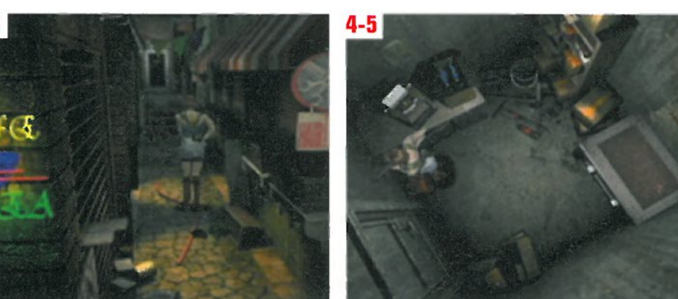
Cruza la puerta de las Gemas, avanza en línea recta y luego dirígete a la izquierda en el primer cruce. Sigue el sendero y cárgate a todos los zombis que vengan a tocarte las narices.
Pasa por la puerta del final, avanza por el siguiente sendero y cruza la puerta. Revisa los cadáveres en busca de tesoros y luego continúa, saludando con un par de balas a los zombis que te vayas encontrando (¡no esperarán un par de besos!). Salta encima de la plataforma, sigue el sendero y localiza el panel de control tras la segunda puerta. Echa mano del Cable de arranque. Tu siguiente objetivo es encontrar el Fusible y algo de Mezcla de aceite. Después de una escena de vídeo con Nicholai y Mikhail, aumentará la cantidad de objetos que puedes llevar: de ocho pasarás a diez. Recoge la llave del asiento de la izquierda y sal del tranvía.

6 - ¡A POR LOS OBJETOS!

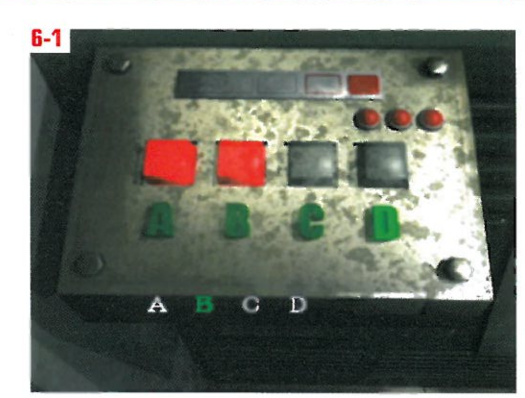
Baja de nuevo a las plataformas, gira a la izquierda y luego cruza la puerta. ▶



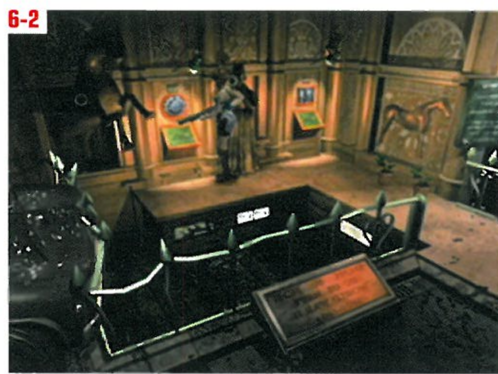

4-4


4-5


4-6



6-1


6-2


6-3

Ábrete paso hasta la Gasolinera, pero asegúrate antes de que tienes la manivela oxidada y la llave. Utiliza la manivela en el agujero del muro y se partirá. Usa la llave en el extremo achaparrado y la persiana se abrirá. Cruza la puerta: aparecerá Nicholai e irá directamente al taller, o aparecerá Carlos y tendréis una breve charla sobre los zombis. Hazte con los objetos que hay detrás del mostrador y échale un vistazo al panel puzzle del fondo.

Pulsa los cuatro botones, de manera que sólo quede activada la luz de encima de la letra encendida. Cada vez que pulses un número, se apagará o se encenderá alternativamente y pasará lo mismo con los números de ambos lados. Por ejemplo, si A, B y D están encendidos, C estará apagado; si pulsas C, A y C se encenderán y B y D se apagarán. Utiliza este método para resolver el puzzle en un periquete [6-1].

Recoge el Aceite de la maquinaria. Cuando te vayas, oirás una pequeña explosión. Si el que ha aparecido antes era Nicholai, por entonces estará muerto, de lo contrario, te encontrarás a Carlos en la calle, sentado y con aspecto de muerto, aunque en realidad no lo está. Abandona la zona y contempla la típica secuencia de vídeo.

EN BUSCA DEL FUSIBLE

Cuando tengas de nuevo el control, sal por la puerta. Baja a la zona en forma de Y y toma el camino del fondo. Cárgate a los zombis y luego dirígete a la puerta por la que han aparecido. Pulsa el botón que hay delante de la estatua, recoge el Libro de bronce y regresa al sendero. Gira a la izquierda y avanza hacia la Puerta de la gema; deja atrás la habitación para guardar en el cruce y continua hasta que te encuentres con agua electrificada. Mete el Libro de bronce en el agujero del muro y hazte con la Brújula de bronce [6-2]. Recoge las hierbas, luego regresa a la estatua y utiliza la brújula. Hazte con la batería y vuelve al lugar donde encontraste el ascensor sin baterías. Ten cuidado con Drain Deimos. Mete la batería en el enchufe, móntate en el ascensor y desciende. Cárgate a los zombis que te aguardan y cruza la puerta de la derecha. Recoge más hierbas en esta sala y luego dirígete a la siguiente, donde verás cuatro cosas: dos persianas (que necesitan corrientes eléctricas diferentes para abrirse), el Panel de interruptores y el Regulador de voltaje. Pulsa el botón rojo para cambiar la corriente a manual, acércate al Regulador y resuelve el puzzle.

Para solucionar este puzzle tienes que aumentar o disminuir el total de modo que el número final se encuentre entre 15-25 para la primera puerta y entre 115-125 para la segunda puerta. Mejor será que dejes listos los dos al principio y que luego entres y te embolses todos los objetos. Para la primera puerta, Rojo, Rojo, Rojo, Azul - 25V y Azul, Azul, Rojo, Rojo -125V para la segunda puerta.

Recoge el fusible y haz picadillo a los zombis que se tambalean por la sala. Aparecerán dos nuevas opciones. Si escapas por la salida de emergencia, Jill acabará rodeada por un ejército de zombis, pero Nemesis te salvará el pellejo al soltar su Lanzacohetes. Métete corriendo en el interior, consigue el arma que falta en la sala que hay tras la otra puerta y luego sal por la salida principal.

También puedes decantarte por enviar a Jill al regulador de potencia y hacer que lo manipule con la manivela [6-3]. Los zombis se achicharrarán por las descargas de potencia, de modo que recoge la otra arma en la segunda sala y sal por la entrada principal. Así de simple.

Con la gasolina para vehículos, la llave y el fusible bien guardaditos en el inventario, regresa al lugar donde viste la manguera contra incendios y aplícale la llave [6-4]. Hazte con la manguera, regresa a la boca de incendios situada al lado del fuego (junto a la habitación para guardar) y apunta con la manguera a la luz que parpadea en la pared. Avanza por el nuevo sendero y cruza la puerta. Recoge algunas hierbas, métete en la sala siguiente y cárgate a los dos enemigos con la manivela. En la habitación siguiente puedes presenciar dos posibles secuencias: Carlos matará a su camarada, a punto de convertirse en zombi, o Nicholai hará lo propio. Después de la escena, intenta hacerte con el mando a distancia. Memoriza el producto que aparece en pantalla e introdúcelo como contraseña para desactivar la puerta posterior. Recoge el Aditivo y el resto de objetos que encuentres, y luego lárgate [6-5]. Dispárale a la tubería lateral de vapor para acabar con los zombis y sal de la sala. Mezcla el Aceite para maquinaria con el Aditivo y dirígete de nuevo al tranvía.

La peor parte del camino hacia el tranvía viene justo después de que el suelo se desplome: estás a punto de vivir tu primer encuentro con Grave Digger [6-6]. Tu objetivo es pulsar dos interruptores, luego bajar la escalera de mano y escapar. Si Digger está delante del interruptor, corre al otro lado de la sala y te seguirá. Luego retrocede y pulsa el botón. En cuanto subas por la escalera de mano, estarás de regreso en el tranvía. Continuará el mes que viene...




6-4


6-5


6-6

¿TE SACAN TARJETA ROJA EN TODOS LOS GRANDES ENCUENTROS? NO SUFRAS. PARA EL BALÓN, SIGUE NUESTRA GUÍA Y EMPEZARÁS A GANAR TROFEOS POR TODO EL MUNDO

FIFA 2000



Una brillante ocasión de gol. ¿Sabrás aprovecharla? Tal vez...



Si está activada la modalidad de portero automático, marcar goles no resulta nada fácil

A TENER EN CUENTA

DEFENSA

Está muy bien crear un equipo de delanteros capaces de meter goles por la izquierda, la derecha o por el centro, pero si tu defensa está llena de agujeros te van a vapulear en cada partido. Defender es la clave en *FIFA 2000*, ve practicando.

EL ÁREA

Robar el balón dentro del área es muy peligroso, y robarlo entrando con un pie por delante, casi siempre termina con tarjeta, de modo que si eres nuevo en estas lides será mejor que no lo pruebes. Es más seguro quitar la pelota cerrando el paso al atacante. No obstante, si eres muy ágil y lo suficientemente rápido, puedes intentar robarlo lanzándote a sus pies, pero de lado. Siempre corres el riesgo de derribar al delantero, pero si lo haces con limpieza tendrás más posibilidades de salir airoso.

FUERA DEL ÁREA

Si se está montando un ataque desde fuera del área, envía a un jugador para que se encare a los atacantes. La defensa frontal obliga a la IA a buscar otras opciones, y al encararlos de frente, minimizarás el riesgo de que se te cuele una pelota directa. No intentes lanzarte sin más; cuanto más le retengas, más probabilidades hay de que el delantero haga un pase a los extremos, a los que resulta más fácil quitarles el balón.

JUGAR CON EL PORTERO

Una tarea complicadilla, especialmente si está desactivada la opción de guardameta automático. Si te encuentras en situación de uno contra uno, sólo tienes dos posibilidades: abalanzarte sobre el delantero e intentar robarle el balón de los pies, o esperar al chute y confiar en la rapidez de tus reflejos. Para eliminar las posibilidades de que el otro equipo desbarate tu ingenioso fuera de juego, elige a un líbero y sitúalo en tu última línea de defensa.

DELANTERA

El fútbol es un deporte de equipo, por eso no debes confiar únicamente en los defensas para evitar los goles. Los delanteros y los medios también son buenos para despejar el balón. Cuando los defensas del equipo contrario tengan la posesión, usa a tus delanteros para cerrarles, forzándoles a deshacerse del balón tirándolo arriba, donde podrás recogerlo. Distribuye a los medios por el centro del campo, negando a los contrarios el espacio para poder hacer pases, y entonces ciérralos con un solo hombre.

TARJETAS ROJAS

Cuantas menos tarjetas rojas, mejor. No hagas entradas arriesgadas si están amenazando tu portería, puesto que es más fácil marcar al chutar una falta. Cerca de la portería es mejor valerse del marcaje encima, a menos que seas un experto. Intenta lanzarte con el pie por delante en la mitad de campo del equipo contrario, especialmente si el árbitro no mira.


Mantén a los delanteros fuera del área, a punto para completar una buena pared


Los típicos problemas que surgen al derribar a un contrario en el área... A la calle


¿Te apetecería estar al otro lado de un chut tan potente como éste? Seguramente no...


Mantén a los jugadores con tendencia a lesionarse en el banquillo


Estas señales facilitan los saques desde el córner. Chuta alto y a empalmar


Evita el fuera de juego, pero mantén a los delanteros bien encarados. Luego sólo se trata de terminar la jugada

TÁCTICAS

Desde que se inventó el fútbol, los entrenadores han ido redefiniendo la alineación de su equipo, en un esfuerzo por conseguir la mejor táctica contra el equipo contrario. Elegir la estrategia equivocada puede acabar con un resultado desastroso, mientras que la formación correcta puede ayudar a un equipo débil a nivelar un partido. Puedes optar por muchos sistemas, sólo tienes que pensar con detenimiento cuál de ellos necesitas.

4-4-2
Una táctica clásica que se ha recuperado en el fútbol moderno. Se había acusado al 4-4-2 de ser inflexible, cuando en realidad es fuerte y sólido, y permite la combinación de dos delanteros centro, un medio campo con laterales de cuatro hombres y una defensa robusta. Unos buenos extremos te aseguran la posibilidad de hacer buenos pases a los delanteros en cualquier momento.

5-3-2 / 3-5-2
Habitual durante un tiempo, este sistema ha perdido popularidad entre los clubes de todo el mundo. Los tres medios pueden ayudar a los dos delanteros y a los defensas, mientras que los dos defensas de atrás pueden avanzar en los ataques. Obviamente, el sistema requiere unos jugadores muy compensados, que por lo general no abundan. Esto también significa que hay menos oportunidades de pasar el balón, con lo que deberás confiar básicamente en lanzar los balones hacia la otra mitad del campo, lo cual es muy duro.

4-5-1
Una táctica más defensiva que de ataque. Aquí hay sólo un delantero, y sólo se las puede arreglar si es del todo excepcional. Este sistema sólo se utiliza cuando vas ganando y quieres mantener la renta. Naturalmente, mantener al grueso de los jugadores en tu mitad del campo te será de ayuda.

4-3-3
De nuevo, una estrategia arriesgada. Siempre es divertido tener un montón de delanteros en el centro, pero el impacto sobre tu defensa puede ser problemático. Si un chute rebota y el contrario consigue escaparse con el balón, puede que tengas un montón de problemas. Dicho esto, si jugaras contra un equipo con un mediocampo débil, aplica esta estrategia y reirás el último.




Una buena elección de la táctica puede aumentar las probabilidades de marcar



LOS MEJORES EQUIPOS
ESTRELLAS DE LA LIGA INGLESA

ARSENAL
General: 100
Ataque: 100
Defensa: 70
Velocidad: 100
Ciertamente, el equipo más fuerte del juego (de hecho, tan bueno como para jugar contra selecciones nacionales). Una buena estrategia es alinear a Bergkamp con Overmars y poner a Kanu como extremo.

LIVERPOOL
General: 90
Ataque: 90
Defensa: 65
Velocidad: 90
No tienen la mejor defensa del mundo, así que es posible que te metan algún que otro tanto. Eso significa que deberás marcar muchos goles si quieres mantenerte en los primeros lugares de la clasificación. Owen y Fowler son muy efectivos.

NEWCASTLE
General: 70
Ataque: 85
Defensa: 70
Velocidad: 90
Esta temporada han sufrido de lo lindo, pero por lo visto alguien de EA debe de ser un forofo de este equipo. Cuando Shearer se lía a chutar desde el centro del área las cosas mejoran, pero la verdad es que es más difícil jugar con este equipo que con el Liverpool o el Manchester.









CHELSEA
General: 91
Ataque: 93
Defensa: 89
Velocidad: 89
El Chelsea es una gran apuesta para el principiante que aún no se siente con fuerzas para a elegir al Manchester United. Tienen una defensa potente, un excelente medio campo y una delantera con gente como Zola, Flo y Weah. No es una mala elección, después de todo.

MANCHESTER UNITED
General: 100
Ataque: 100
Defensa: 65
Velocidad: 100
Sí, tal vez les detestes, pero no puedes negar que, en este juego, el poderío de su delantera funciona a las mil maravillas. Su defensa parece débil sobre el papel, pero gracias en parte a la fuerte delantera, su trabajo se hace algo irrelevante. En resumen, chuta y marca sin parar.

SPURS
General: 75
Ataque: 85
Defensa: 65
Velocidad: 80
Hmmm, no son un mal equipo y su entrenador ha hecho un trabajo estupendo. Pero en este juego son, definitivamente, uno de los equipos más débiles.
Uno de los problemas con que te vas a encontrar es que son los más propensos a las lesiones, así que evita en lo posible las entradas con el pie por delante, ¿vale?

SELECCIONES NACIONALES

ARGENTINA
General: 90
Ataque: 90
Defensa: 70
Velocidad: 90
Argentina cuenta con un equipo fuerte, con grandes nombres como Veron, Simeone, Sensini u Ortega. Aunque no son el mejor equipo de todos, tendrás un gran partido si enfrentas a nuestros camaradas sudamericanos contra la fuerza de Inglaterra.

FRANCIA
General: 100
Ataque: 100
Defensa: 91
Velocidad: 94
Tal vez sean los campeones del mundo, pero a este equipo aún le falta una fuerza de ataque demoledora, así que puedes vencerles de forma medianamente fácil. Tienen a su favor una defensa sólida como una roca, y Zidane y Deschamps ayudan en el medio campo, pero para la delantera tienen a ...¿Anelka?

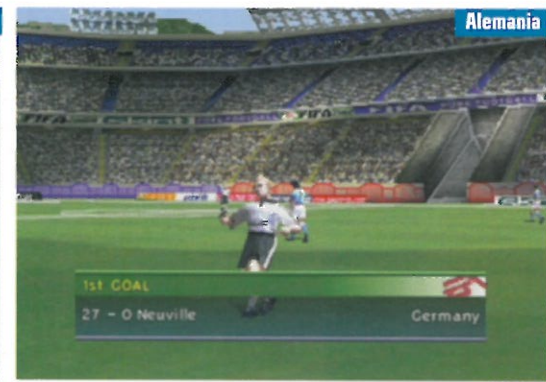
ALEMANIA
General: 90
Ataque: 100
Defensa: 70
Velocidad: 90
Alemania es uno de esos equipos en los que las estadísticas no reflejan de forma fiel sus resultados. Un 70 para la defensa es descabellado, ya que esos chicos juegan mucho mejor, como podrás descubrir si decides enfrentarte a ellos. Bode y Bierhoff construyen una delantera fuerte, pero es en el medio campo donde realmente son más potentes.

BRASIL
General: 90
Ataque: 100
Defensa: 100
Velocidad: 100
El mejor equipo del mundo. Si en *FIFA* juegas como Brasil, no vas a tener ningún problema; aparte de una fuerza de ataque demoledora, Cafu y Roberto Carlos pueden detener cualquier intento del contrario de escaparse por las bandas. Ronaldo también juega.

INGLATERRA
General: 100
Ataque: 100
Defensa: 75
Velocidad: 100
La Inglaterra de *FIFA 2000* es poco mejor que en la realidad. Quédate con los sospechosos habituales. Shearer y Owen se erigen como una delantera rompedora, mientras que Batty e Ince cubren el medio campo. Mete a Adams y a Sol Campbell (quien colaboró en el juego en las capturas de movimientos), en la defensa.

ROBBIE WILLIAMS
General: 100
Ataque: 100
Defensa: 100
Velocidad: 100
El gamberro del pop de masas y ex miembro del popular conjunto *Take That* encabeza un equipo de fútbol de ensueño. Ha contribuido en la banda sonora con *It's Only Us*, pero la idea de jugar a fútbol como alguien que escribe canciones de esta índole no resulta muy atrayente. De todos modos, el equipo es lo bastante bueno como para despreciarlo. Una lástima. ▶








Un buen disparo desde un ángulo de 45 grados debería acabar con el balón en el fondo de la malla. 1-0...



El nuevo sistema de control permite más virguerías que nunca. Incluso puedes marcarte una tijereta si te apetece

¡Pobre portero! Si tus delanteros son multitud sólo le queda rezar un padre nuestro

LO IMPORTANTE ES MARCAR

DESDE 20 METROS

Una vez domines esta técnica, la usarás por la izquierda, la derecha y el centro. Es la manera más fácil de marcar, pero debe hacerse en el momento preciso y con exactitud. Los resultados, sin embargo, están a la altura de las mejores jugadas de *El día después*. Para empezar, corre hacia la portería en un ángulo de unos 45°. Sin embargo, no dispares demasiado cerca de la portería, ya que los defensas tendrían oportunidad de reaccionar; simplemente tira cuando estés, aproximadamente, a unos cinco metros del área. Una buena jugada para asegurar que el balón acaba en la red es regatear a izquierda y derecha justo antes de chutar. De este modo te librarás de los defensas y tienes más garantías de realizar un tiro limpio. No te abras demasiado porque podrías perder el ángulo y quedarte sin marcar.

PURA MAESTRÍA

Un modo inteligente de marcar goles es engañar al contrario, sin más, lo cual no es tan difícil como podrías creer. Corre muy deprisa hacia la portería, cambia de dirección bruscamente hacia la izquierda o la derecha y empalma un cañonazo desde allí. Es poco convencional, y los jugadores no tendrán ni idea de lo que ocurre. Otra manera de confundirles es internarte en el área y, a continuación, alejarte de la misma y chutar desde fuera. Así conseguirás el espacio que necesitas para poder disparar entre los tres palos. Otra técnica que se está haciendo popular es presionar el botón de velocidad justo antes de chutar. Nadie sabe exactamente por qué funciona este método, tal vez sea porque consigues una ligera ventaja sobre tu marcador, o quizá pillas al portero ligeramente descolocado. De cualquier modo, conseguirás bastante espacio como para meter algún gol la mar de espectacular.

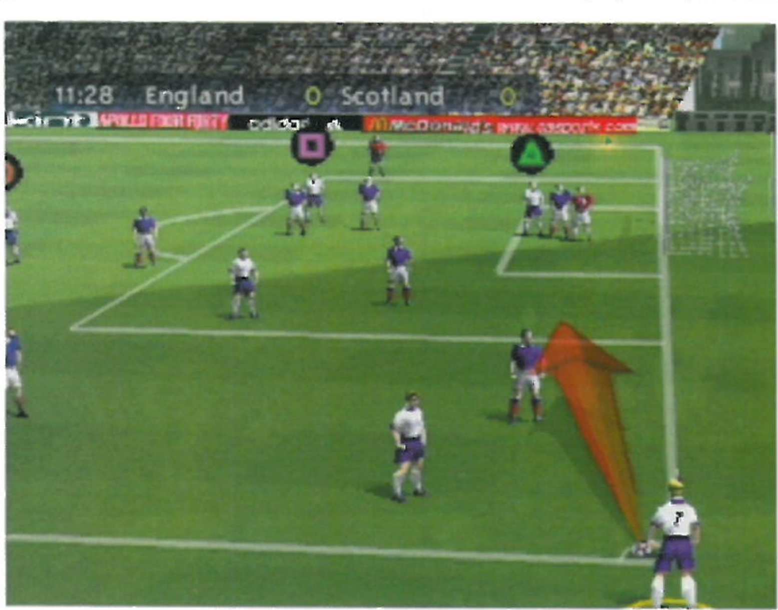
OTRAS OPCIONES

Un elemento primordial del sistema 4-4-2 es que permite usar a los jugadores de las bandas para hacer pases hacia el área. Lanzar el balón hacia la mitad superior del campo no te ayuda demasiado, ya que en muchos casos los contrarios se las ingeniarán para recogerlo. La mejor táctica es lanzar la pelota hacia los laterales tan rápidamente como sea posible, hacer que corran por la banda y cruzar el medio campo usando ⊗. Quizás algunos chicos de tu equipo son más rápidos que el rayo; si es así, haz que se entretengan cerca del banderín de córner para proteger la pelota de los defensas y ganar tiempo para que los delanteros se sitúen. Entonces, eleva el balón hasta ellos. Cuando el balón esté en el área, presiona ◎ o ▣ para que empalmen la pelota tal como viene, o bien pulsa ◬ cuando haya tocado el suelo en dirección a tu propio campo. De este modo tendrás un espacio más amplio para chutar. Y a continuación, limítate a contemplar la repetición del gol. Si todo esto te parece demasiado complicado, prueba con el tradicional balón a la olla desde portería. Haz que el portero efectúe el patadón arriba, cabecea el balón con un medio campista y ten a los delanteros preparados dando vueltas para recogerlo.

EL SISTEMA DE CONTROL

Tradicionalmente, en los juegos de fútbol es difícil marcar desde el córner, pero el nuevo sistema de control de *FIFA 2000* reduce el elemento «suerte». La idea de adjudicar diferentes botones a los jugadores es muy inteligente, ya que disminuye la posibilidad de que pierdas el control por completo. Es evidente que en la modalidad para dos jugadores tu oponente sabrá, casi con total certeza, en qué dirección vas a tirar, pero no puedes hacer nada para evitarlo. De las tres opciones, la más efectiva es ◬ porque te permite dar un cabezazo o empalmar una volea que deje al portero con un palmo de narices. Si te atreves, controla el balón, esquiva al defensa y dispara hacia el lado más alejado de la red usando ◎. Es arriesgado, pero si lo consigues tendrás una repetición que vale un imperio. Los tiros libres, sin embargo, son más seguros. Selecciona a tu mejor delantero, alinea las flechas y dispara. La mayor parte de las veces acabará en la red, pero incluso si algo sale muy mal y no funciona, puedes ir a por el rebote y darle un empujoncito para que entre. ■







LAS COSAS CAMBIAN



EN GLOBAL GAME LO SABEMOS



ENTERATE DE NUESTRAS OFERTAS ESPECIALES

FIN DE CURSO™

¿Quieres montar un Global Game en tu ciudad? ¡Llamanos! 96.315.44.10

NUESTROS ESTABLECIMIENTOS EN ESPAÑA

Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46



Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88



Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
Calle Alcalá, 414
Local 45 1ª Planta
Tel. 91.406.10.69

CIUDAD LINEAL

Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

Valencia - Gran Turia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

Valencia - Torres de Serrano
Calle Conde Trenor 1b
Tel. 96.315.44.10

Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20

Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11

Las Palmas
Alameda de Colón, 1 - Tel. 928.382.977
(Junto Plaza Cairasco)

Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) - Tel. 922.32.61.14

Tenerife - Sta. Cruz
Prolongación Ramon y Cajal 7
Tel. 922.15.14.24

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96

Vitoria/Gasteiz 2
Próxima Apertura

San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)
Tel. 943.32.70.07

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

Santiago de Compostela
Centro Comercial Area Central
Local 25 B
Tel. 981.555.174

Melilla
C/ General Margallo, 5
Tel. 952.68.64.61



TU TIENDA DE VIDEOJUEGOS







PC CD

http://www.globalgame-europe.com

PS Mag ANTERIORES

27



CD 27: Metal Gear Solid, Devil Dice, Cool Boarders 3, C3 Racing, V-2000, S.C.A.R.S. y 14 juegos completos Yaroze (demos jugables)

28



CD 28: Soul Reaver, Rollcage, Bichos, Viva Football, Warzone 2100, All Star Tennis '99, Music Bonus Data (demos jugables)

29



CD 29: Driver, Bloodlines, Retro Force, Rugrats, Tank Racer, Adventure Game, Rollcage (demos jugables)

30



CD 30: Ridge Racer Type 4, Gex: Deep Cover Gecko, Actua Ice Hockey 2, T'ai Fu, Swing, R-Type Delta, Big Race USA, Pandora's Box (demos jugables)

31



CD 31: Populous: El Principio, KKND: Krossfire, Puma Street Soccer, The Granstream Saga, Live Wire, YVJ, Video Poker (demos jugables)

32



CD 32: Syphon Filter, Ape Escape, Monaco Grand Prix, Bloody Roar 2, Colin McRae Rally, Driver (demos jugables)

33



CD 33: Anna Kournikova Smash Court Tennis, Omega Boost, Croc 2, Opera Of Destruction, Command & Conquer: Red Alert, Total Drivin' (demos jugables)

34



CD 34 : Um Jammer Lammy, Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo, Evil Zone, Rat Attack, Decaying Orbit, Tanx, Tekken 3, Esto es Fútbol (demos jugables)

35



CD 35: Wip3out, No Fear Downhill Mountain Biking, Point Blank 2, Um Jammer Lammy, Lego Racers, R/C Stunt Copter, Mission: Impossible, F1 '99 (demos jugables)

36



CD 36: Quake II, Dino Crisis, MGS: Special Missions, Esto es Fútbol, Soul Reaver, 40 Winks, Tarzan (demos jugables)

37



CD 37: Tomb Raider: The Last Revelation, Spyro 2, Mission:Impossible, Fighting Force 2, Championship Motocross, Kingsley, Killer Loop, Destrega, Expendable (demos jugables)

38



CD 38: Gran Turismo 2, FIFA 2000, Crash Team Racing, NBA 2000, Rainbow Six, Jade Cocoon, Esto es Fútbol, Pong (demo jugable), Atariland Compilation (vídeo)

39



CD39: Toy Story 2, V-Rally 2, MTV Snowboarding, Sled Storm, Pac-Man World, Worms Armageddon, NHL Championship 2000, Gran Turismo 2, Centipede (demos jugables)

40



CD 40: Music 2000, F1'99, Ace Combat 3, Action Man: Mission Xtreme, Eagle One: Harrier Attack (demos jugables). Y además: Micro Maniacs, Gran Turismo 2, Team Buddies, Colony Wars: el Sol Rojo

41



CD 41: Las 24 Horas de Le Mans, Colony Wars: el Sol Rojo, Rollcage Stage II, Space Debris, Demolition Racer (demos jugables). Además, vídeos de MediEvil 2, Ghoul Panic, Cool Boarders 4 y Grandia

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno
(+ 400 ptas. de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A: MC Ediciones, S.A., Pº San Gervasio 16-20, 08022 - BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

16☐ 17☐ 18☐ 19☐ 20☐ 21☐ 22☐ 23☐ 24☐ 25☐ 26☐ 27☐ 28☐
29☐ 30☐ 31☐ 32☐ 33☐ 34☐ 35☐ 36☐ 37☐ 38☐ 39☐ 40☐ 41☐

Forma de pago:

☐ Contra reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:

Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

FEEDBACK

DESPÁCHATE A GUSTO, ESTA SECCIÓN TE PERTENECE. ACEPTAMOS COMENTARIOS: DESDE LOS MÁS BENÉVOLOS Y MODERADOS A LOS MÁS VIPERINOS Y ALAMBICADOS.



Carlos, completamente acabado. Cuando los lectores empiezan a ser más brillantes que un redactor, lo mejor es ir pensando en otra profesión... Pero aun así, no nos lo quitamos de encima.

LA JUNGLA DE METAL

Qué difícil empezar la dichosa carta... Bueno, imaginaos el típico saludo y un infinito peloteo (sois lo mejor de lo mejor, etc.).

Estas semanas han puesto en la tele las diferentes partes de *La jungla de cristal*. Cómo no, me las tragué todas y encima rememoré viejos tiempos volviendo a jugar a *Die Hard*. Pero una duda me asaltó viendo la primera entrega de la trilogía, la del Nakatomi. Me di cuenta de que otro juego la ha reflejado mejor que el suyo propio; *Metal Gear*. Después del shock inicial, analicé unos cuantos hechos puntuales: en la peli, los malos son un grupo de terroristas (no hace falta mencionar la trama de *MGS*); aparece explosivo C4 por todas partes; el «prota» está más solo que la una y se comunica a través de una radio (en *MGS*, el codec).



Y esto es sólo a grandes rasgos, porque si nos fijamos en los detalles veremos un montón de escenas coincidentes, como el destrozo de una sala llena de ventanillas con una metralleta o la pelea a pecho descubierto contra el número 2 del grupo terrorista.

¿Se inspiró Hideo Kojima en esta obra maestra del cine de acción? ¿Quedó frustrado con el juego de la peli? ¿Es un homenaje o una corrección?

¿Habrá algún John Snake? ¿Conocéis a un tal Solid McClane? ¿Por qué sustituyó Hideo al gordo de Carl Winslow por una chinita provocadora? ¿Demasiados Donuts? ¿Demasiado Urkel? ¿Se pondrá Bruce Willis una cinta en el pelo en sus ratos libres? ¿Llevará Snake una camiseta de tirantes debajo del traje?

Y acabo con unas preguntillas:

1. ¿Qué juegos me recomendáis para aprovechar al máximo mi MultiTap? (ya tengo *CTR* y *Pong*).
2. ¿Por qué no se ha traducido *Medal Of Honor*? (por lo demás, el mejor juego que he visto).

Un menda se despide. Seguid así y pensad que si no podéis dormir por la espera de PS2 siempre podéis jugar a N64. Enseguida os caeréis rendidos.

¡Yippi-ki-yay!

David Garsot
Madrid

Nos has hecho reflexionar, la verdad. ¿*Bust A Groove* tendrá algo que ver con *Dirty Dancing*...? Pero bueno, lo cierto es que los topicazos del cine comercial norteamericano se repiten constantemente. Y si no, échale un vistazo a los niveles en/sobre trenes de *Mission: Impossible, GoldenEye, Syphon Filter 2,* y compáralos con casi cualquier película americana de Steven Seagal, Van Damme, etc. Y lo mismo sobre los francotiradores en los edificios, lo de disparar a un helicóptero, las persecuciones de coches... Puede que Kojima tirara de *La jungla de cristal* como inspiración, pero también podría haber tirado de muchas otras. No obstante, como reflexión no está nada mal...

1. La verdad es que, con 32 bits, no se pueden hacer milagros. Hay pocos juegos de PSX que aprovechen de verdad el MultiTap. Por ahora, los dos que mejor lo hacen son *CTR* y *Sled Storm,* aunque el modo multijugador de *Quake II* tampoco está mal. Bueno, y por descontado, cualquier título de fútbol compatible.
2. Una cosa está clara: si hubiesen traducido ese juego, se lo habrían cargado: el inglés con acento alemán de los guardias de la embajada germana en Francia; el «inglés alemanado» de los últimos niveles; la forma en que los malos hablan en su idioma entre sí y en inglés con los extranjeros (fuera de Alemania)... El equipo de doblaje original de Dreamworks es bestial, e intentar «hispanizar» todo eso, habría quedado mal. Lo que sí es verdad es que, al menos, podrían haber traducido los menús, que contienen un montón de información crucial para las misiones.

CARTA DEL MES

Soy un vicioso de los arcades. Todo comenzó con un viejo Spectrum, hará más o menos unos 16 años. Después llegó el +2, un MSX y finalmente un Amiga. Hace cuestión de unos meses me compré la PlayStation. Realmente es increíble, eso no lo puede negar nadie, pero veo que la mayoría de juegos son muy repetitivos. La verdad es que me la pillé por esas maravillas de hace unos años. *PacMan World*, por ejemplo, es una pasada. Aún recuerdo cuando me viciaba al *PacMan* en las recreativas... ¡¡y de eso hace ya 20 años!!

Me parece muy bien que con las «remodelaciones» de los juegos clásicos, se incluya la versión original, y también veo muy bien que se versionen en la Play los clásicos de toda la vida. Leí hace un par de meses en vuestra revista que saldría el *Speedball* para la Play, y sólo espero que llegue a superar al de Amiga (y no me refiero a gráficos y sonido, sino a la adicción y ritmo de juego)... Por cierto, ¡a ver si sale el *Manic Miner* para Play! ;)

Saludos y felicidades por la revista.

Xavi Tolentino
Internet

Estamos contigo, incluso más allá de lo que dices. No sólo es buena idea dar vida a viejas glorias del pasado, sino que además, el hecho de mantenerlas en boga sirve para reforzar la presencia de ciertos valores. La jugabilidad, la adictividad, la variedad... Todas esas cosas se han tomado prestadas de los más viejos arcades, y no dejan de escasear. Un juego con bonitos gráficos que carece de adictividad, no puede ser un buen juego. ¿Te imaginas un *Out Run* en 3D? ¿O una versión de acción en tercera persona de *Contra*? El otro día estuvimos, precisamente, echando unas partidas a *The King of Dragons,* ¡y no podíamos dejarlo ni un momento! Si se podía hacer algo así con gráficos en 2D y poquísima potencia, imagínate ahora. O mejor: que se lo imaginen los desarrolladores, que se están durmiendo en los laureles.

DIOSES A LA CARTA

¡Epa!

Os escribo para deciros que sois los mejores, los únicos, los excelentes... Muchos dicen esto para aparecer en la revista, ¡¡PERO ES QUE ES VERDAD!! La competencia no os llega ni a

la suela de los zapatos poligonales. Vosotros sois los *Syphon Filter* del periodismo (por cierto os equivocasteis en la puntuación, se merece un 11/10). El resto no podría compararse ni con *El mañana nunca muere*.
Acabo de comprarme la revista (he ido todos los días al kiosco a ver cuándo llegaba) y me la he leído de un tirón. De hecho, cuando he llegado a la sección de *Feedback* me he descojonado tanto con vuestra respuesta a ese tal José Joaquín Tomás que me han echado de la biblioteca de la Uni por escándalo público. Le tendré que presentar a un conocido que es igual de inteligente. Con sólo deciros que está convencido de que boñiga 64 es genial...
Ahí van unas preguntillas:
1. ¿No sabréis si tienen intención de hacer un juego de esquí tipo *Cool Boarders*?
2. ¿Se podrán mandar *e-mails* con la PS2?
3. ¿Por qué siempre tenéis la razón? ¿Sois dioses?
Por cierto, me acabo de pasar *MoH* y es cojon-... Ahora estoy con *SF2* y es genialísimo. Bueno, os seguiré orando (como en *Populous*) aunque no seáis dioses (por ahora). Hasta otra.
Bandit
Internet

¿Cómo que no somos dioses? ¿De verdad crees que no existimos, que no vemos cómo te hurgas en la nariz cuando nadie mira? Y te vemos hacer muchas cosas más que, de hacerse públicas, arruinarían de una vez por todas tu reputación... Un respeto, por favor.
1. ¿Quieres decir un juego estilo *Cool Boarders* pero sólo de esquí, sin *snowboard*? Pues no, no sabemos de nada parecido. Quizás te gustara *Nagano*, de los pasados Juegos Olímpicos de Invierno, que tenía algunas pruebas de esquí alpino, eslalom y demás, pero... no era demasiado bueno. ¿Qué tiene el esquí que no tenga el *snowboard*, a ver?
2. Sí, claro. La PS2 todavía no funciona por Internet en Japón, de modo que no sabemos todos los detalles, pero sí, podrás tener correo electrónico.
3. Tú lo has dicho.
Venga, a ver cómo te pasas *SF2*. Aunque antes de abandonar *MoH*, lo ideal sería que consiguieras todas las medallas. ¡Y no descuides el modo para dos jugadores, que es muy divertido!

LA NUEVA GENERACIÓN

¿Qué pa', qué pa', qué paaaacha, amigos de *PSMag*? ¿Cómo va playmanía-cos?
Antes de nada, me llamo Víctor y soy poseedor de una PlayStation y unos cuantos juegos (muy buenos). Os sigo desde el mismísimo nº1 (sois los mejores) y... ¡ya puedo decir que he jugado a la PlayStation 2! Je, je.
En un local jugué con la consola de importación al *Street Fighter* (auténtica basura, se lo podrían haber ahorrado), *Tekken Tag Tournament* (¿pero habéis visto qué maravilla de juego?), y lo mejor, *GT2000* (clavadito a la mismísima intro del juego).
Y ahora, las preguntas:
1. Me han dicho que va a salir el MultiTap2 para PS2, ¿significa eso que el MultiTap normal no será compatible con la PlayStation2?
2. ¿Cual será el primer juego de rol para la PS2?
3. ¿Para cuándo la poderosa secuela de *ISS Pro*?
4. ¿Va a salir algún juego tipo *Mario Party* para la gris de Sony que no sea *South Park Chef Luv's Shack*?
5. ¿Por qué *MediEvil 2* es tan barato, si es un pedaso juegaso? De aquí poco te regalarán los juegos con la compra del súper (¡ojalá!).
6. Es una pena que el fenómeno *Final Fantasy* para PSX se acabe después de sacar *FFIX*, la última secuela. ¿Hay algún juego previsto que tenga pinta de superar el mejor RPG de Squaresoft?
Espero y esperaré hasta la oscura y profunda eternidad (Cervantes) que me publiquéis esta carta.
Bueno, hasta el siguiente número (y el siguiente, y el otro...)
Víctor Manuel Reus Linares
Palma de Mallorca

¿Y no has jugado con *Ridge Racer 5*? Ya te vale... *GT2000* es muy bueno, pero no sirve para jugar cinco minutos y marcharse, hay que echarle horas (o días, mejor).
1. Así es. El MultiTap de la PSX actual no será compatible con la PS2, definitivamente. Habíamos avisado hace algún tiempo, pero no estábamos seguros todavía...
2. Posiblemente, *Dark Cloud*.
3. ¡Qué impaciente! Tranquilízate un poco, porque al menos el *ISS* de PS2 no pinta nada bien... Se ha programado sobre el motor gráfico de la versión para N64 y, si bien en la consola de Nintendo el resultado era fabuloso, en la negra de Sony parece poca cosa. Por ahora.
4. LucasArts acaba de anunciar algo así, con los personajes de la nueva trilogía *Star Wars*, para todos los soportes. Pero eso se ha anunciado ahora, así que te puedes imaginar lo que tardará.
5. Seguramente, Sony ha preferido asegurarse las ventas, ante la inminente llegada de la PS2, que barrerá el mercado. Mucha gente ya está ahorrando y no es fácil vender juegos para PSX ahora. En todo caso, *MediEvil 2* nos ha gustado menos que la primera parte, la verdad.
6. ¿Y por qué tiene que acabar el fenómeno *FF* con la novena entrega? ¿Es que nadie te ha contado que *FFX*, para PS2, está en pleno desarrollo? Quizás te refieras a la serie exclusivamente en PSX. En ese caso, te consolará saber que, después de ver *FFX* en PS2, jamás volverás a tocar las entregas anteriores (te parecerán gráficamente abominables).



ROLERO

Saludos,
Lo primero es lo primero: sois la mejor revista del sector de largo, y a mí SÍ que me ha gustado el cambio de *look* que habéis hecho.
Bueno, ahora unas preguntillas:
1. Mis juegos preferidos son los JDR (juegos de rol), y me gustaría saber para cuando vendrán a España juegos buenos de verdad (*Koudelka, Chrono Cross, Legend of the Dragoon, Vagrant Story*, etc.)
2. ¿Qué opináis de *Diablo*? ¿Y de *Castlevania*? ¿Saciarán mi sed de aventuras hasta que lleguen otros juegos importantes en este género?
3. Lo del doble CD en el número 40 ha sido todo un puntazo. Espero que se repita. ¿Cómo diablos habéis convencido a la directora?
Gracias y hasta otra, amigos.
Manuel Román
Internet

1. Muy buena la alternativa «JDR» a la inglesa «RPG», sí señor. En lo que respecta a tu extensa lista de peticiones... Buf, primero tendrías que preguntarte si *algún día* los veremos. En principio, *Vagrant Story* tendría que llegar este verano a mucho tardar, y *Chrono Cross* y *Legend of the Dragoon* no pueden tardar mucho más. Pero quién sabe...
2. Ambos te encantarán, si lo que te gusta del rol es precisamente eso, que sea rol. *Castlevania* es, posiblemente, el juego de rol más puro de PSX. Lo malo es que sus gráficos parecen casi de Game Boy... En todo caso, es gigantesco, enorme, con cientos de ítems, todo un clásico. En cuanto a *Diablo*, también te gustará. No es tan largo, pero su funcionamiento 2D/3D es más adictivo, cuenta con unos bonitos gráficos y los escenarios se generan aleatoriamente (cada vez que juegas, el nivel está distribuido de una manera distinta).
3. Se repetirá, por ahora. Pero no es ningún favor a los lectores, sino una decisión de arriba. En realidad, estos segundos CD son unidades que han sobrado de números antiguos de la revista. A nuestros fieles seguidores de más tiempo, seguro que no les parece tan buena idea tener discos repes...

LO QUE SE AVECINA

Hola,
Soy Javier Berrocal y tengo 19 tacos. ¿Qué tal les va a los incondicionales de la gris (y de la nueva bestia negra, dicho sea de paso)?
Ahí van mis preguntas:
1. ¿Qué se sabe de aquel juego español llamado *Blade* que iba a revolucionar el

mundo de los videojuegos? ¿Saldrá para PS2?
2. La X-Box de Microsoft da miedo. ¿Temblará la PS2?
3. ¿Superará *Tekken Tag* a *Soul Calibur* a pesar de ser los dos de Namco?
4. ¿Cuáles serán los últimos «bombazos» para PlayStation?
Un saludo,
Francisco Javier Berrocal
Terrassa (Barcelona)

1. Está casi listo, aunque por ahora (que sepamos) sólo saldrá para PC. No obstante, hemos visto versiones beta hace unos meses y puedes estar seguro de que, en cuanto Sony lo vea, lo querrá cargado en una PS2... Es, sencillamente, bestial.
2. Un poco, al menos. Pero tampoco hay que descuidar a Dolphin, que en contra de todo pronóstico, está asegurando posiciones. Poco se sabe por ahora de las dos plataformas que serán competencia directa de PS2, pero una cosa está clara: nadie tiene la victoria asegurada.
3. Todo apunta a que no. *Tekken Tag* es una maravilla, pero *Soul Calibur* es perfecto. Además, por alguna razón que no entendemos, parece que Dreamcast soporta mejor este tipo de juegos. *Dead or Alive 2* ha salido para ambas consolas en Japón y, aunque son casi idénticos en ambas versiones, la de Dreamcast cuenta con gráficos más suaves (por cierto: en PAL no pierde absolutamente nada). No es que *Tekken Tag Tournament* sea malo, es que *Soul Calibur* es demasiado bueno.
4. ¿Por qué los últimos? A la PSX todavía le queda mucha vida, hombre. *FFIX* será uno, sin duda; y *Driver 2*, otro; y *Colin McRae 2*, otro... Pero sabremos de muchos más dentro de unos días, cuando volvamos de la E3. ¿Podrás esperar a nuestro próximo número?

LA MANDARINA MARINA

¡Hola gente!
No debéis ser tan duros con vuestro nuevo diseño, porque con más o menos texto, más o menos capturas, vuestra revista sigue siendo la mejor, y no es peloteo. Vosotros tenéis una opinión clara y la manifestáis de una manera coherente. No como en otras revistas en las que la puntuación de los juegos depende del número de páginas de publicidad que tenga.
También me parece muy bien que hayáis introducido el cine y la música, y que en vuestras críticas opinéis en la misma línea que en los juegos. Así, me parece lógico que os guste Oliver Stone. Pero de eso a que le atribuyáis *Apocalypse Now*... Ya sé que no es vuestro campo, pero deberíais saber que es de Coppola, bastante le costó al pobre (por si no lo sabíais, casi arruinó a su estudio, cosa, por otra parte, habitual en él).
Hablando de otra cosa diré que me ha decepcionado el tercer *Resi*. Y no es que sea escandalosamente fácil, que lo es, ni escandalosamente corto, que también lo es (cinco miserables horas en el modo difícil), es que ha perdido el espíritu de sus predecesores. Así que definitivamente me he pasado al rol. Me encantan los *FF*, pero soy muy mala, y no puedo dejar de pensar si no estaré condenada a vagar indefinidamente por las secuelas de *Resi*, en manos de la cruel compañía Capcom.
En fin, cambiando de tema otra vez; tengo la sensación de que alguien me toma el pelo. No sé si vosotros o las tiendas de mi ciudad, porque no hay dios que encuentre el videojuego que quiero, y me parece lógico que en un bazar cualquiera no tengan ni idea, ¡pero es que ni siquiera en las tiendas «especializadas»! Primero con el *Silent Hill* (no lo encontré traducido por ninguna parte), y ahora con el *Fear Effect*, que ya ni en inglés, ni en chino, ni en esperanto. Total, que de momento me quedo sin juegos.
Por cierto, después de leer lo horrible que es vuestra directora, miré el *staff* y cual fue mi sorpresa cuando me encontré con que eran todo mujeres (ahora ya no, lo sé), con lo cual me pregunto: ¿no será que le tenéis envidia, chicos? ¿O es que os escondéis al abrigo de los *colaboradores* por miedo a dar la cara? Mmm...
La Mandarina
PD: Mi apodo no tiene nada que ver con *El Gran Lebowski*, por muy guapa que sea la película
Marina Gutiérrez
Internet

Bien, vamos por partes, porque aquí hay tela...
1. Cierto, los demás están vendidos y nosotros no. Siempre es bueno que alguien se dé cuenta. Felicidades, claro.
2. ¡Aaaaarrrrggggghhhhh! Absolutamente imperdonable. Disculpe usted, señor Coppola... Si te sirve de consuelo, Marina, ya hemos ejecutado al responsable de semejante defecación anticinematográfica. Muchos en la redacción somos fans de Coppola (precisamente, todos los que han ejecutado al responsable de aquel error). Perdónanos, por favor. Jamás, JAMÁS se repetirá algo así.



3. Sí, a nosotros también nos ha decepcionado *Resident 3*, como nos decepcionó *Resident 2* en su día y como también nos decepcionó *Dino Crisis*. Definitivamente, Capcom no mejora. ¡Pero hay muchos otros juegos, mujer!

4. Sí, el tema de la distribución es algo terrible. Debes tener en cuenta que lanzar a la calle un juego es una inversión enorme. Las distribuidoras, a veces (especialmente con los juegos mediocres, aunque no es el caso), prefieren tirar un número modesto de unidades para asegurarse las ventas. Si se hiciera una campaña masiva de un determinado juego y después resultase no tener éxito, el gasto para la distribuidora sería mucho mayor que las ganancias. Es duro, pero así funcionan las cosas. Aun así, no te des por vencida: busca *Silent Hill* donde sea. Se puede vivir sin *Fear Effect*, pero no sin *Silent*.
5. Dar la cara nunca es buena idea. Luego, la gente sabe con quién meterse, y los ánimos se calientan en exceso... La mayoría de los nombres del *staff* son inventados, para disimular. ¿O son de verdad? Nunca lo sabrás...
6. No nos puedes dejar así: ya estás escribiendo para explicar el origen etimológico de tu apodo, venga.

NUESTRO LECTOR PREFERIDO



Javier Lourido Estévez (alias Obocaman), es tan vulgar, tan vulgar, tan vulgar, que ha sido elegido unánimemente por toda la redacción como «Ejemplo Perfecto de un Lector Cualquiera» de *PlayStation Magazine*.

PII-ENSA EN VERDE

El día menos pensado te encuentras a la prima *Vera* en el *Corte Inglés*. Piensas que hoy puede ser ese día, mientras «apatrullas» la ciudad a ritmo de «*guerappa*» y observas las multitudes de *Kas naranja* gritar en los semáforos. Te preguntas si el sol es realmente libre cuando amanece, y si es cierto que no hay montaña suficientemente alta. Bueno, al tema: parece ser que la encantadora *familia Bold* acaba de robar un prototipo de balón ultra-esférico. Se sabe dónde están, pero ¿adivinas cuántos agentes estáis disponibles? ¿Y cuántos bien depilados? Pues eso, que te toca. Pones la sirena, adelantas a un par de elefantes y tratas de no chocar con los *Jonah Lomus* que te salen al paso. Tranquilo, que en esta vida todo puede fallar menos tu seguro. Al llegar, 38 segundos tarde, descubres que tanto el *Clan de los Tang* como el *Tarot de los Juanes* —e incluso los *Teletubbies*— están implicados. Genial. *Tú* odias las *Tes*, de modo que sacas la *G-Con 45* y...
¿De locos? ¿Por qué de locos? Piensa en lo divertidos y baratos que podrían llegar a ser algunos juegos con este tipo de, llamémoslo, *publicidad integrada interactiva* (**pii**). Manejar a *PepsiMan* en la extinta Saturn tenía su gracia, pero la *pii* va mucho más lejos. ¿El *Red Bull* de *WipeOut 2097*? Demasiado convencional. ¿Juegos de *Barbie*? Que no, que no es eso. Otro ejemplo: el *player one* trata de cortar las trenzas a *Fifí* antes de que un balón gigante aplaste la peluquería; *player two* controla el movimiento del balón tirándole piedrecitas, y la música de fondo es de Robbie Williams. El tirachinas es trampa, claro (a todos nos gusta jugar... limpio). *Pii*-ntoresco.
Ahora conócete: ¿crees haber captado todos los guiños publicitarios? ¿Sí? Pues ves demasiada tele, hombre. Seguro que te gusta jugar, pero *¿cuánto te gusta lo que te gusta?*

*Nuestro CD funciona únicamente con el sistema de vídeo PAL, por lo que no es válido en Iberoamérica.

ESPACIOCD

SUBE, BAJA, SALTA, ESQUIVA Y, SOBRE TODO, NO PARES DE CORRER... HASTA LLEGAR AL CD 57



Micro Maniacs
Demolition Racer
Player Manager 2000
Pro Pinball
Renegade Racers
Syphon Filter 2
Radikal Bikers
WWF Smack Down
Colony Wars:
El Sol Rojo
N-Gen Racing

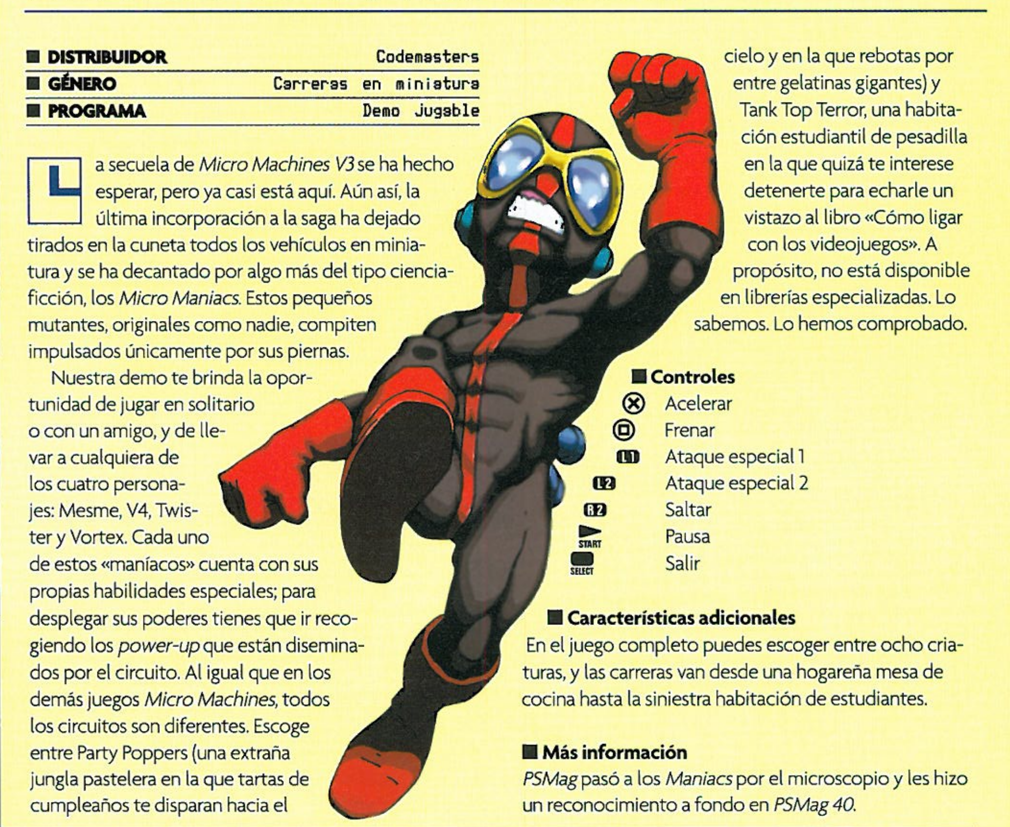
PARA UTILIZAR EL CD 57
Carga el CD y desplázate por la selección de juegos utilizando ← y →. Pulsa ⊗ para seleccionar la demo que quieres. Al final de algunas de las demos deberás reiniciar tu consola.



Cada personaje tiene su propio *power-up* que se activa recogiendo los iconos de ese nivel

Micro Maniacs

■ DISTRIBUIDOR	Codemasters
■ GÉNERO	Carreras en miniatura
■ PROGRAMA	Demo Jugable



La secuela de *Micro Machines V3* se ha hecho esperar, pero ya casi está aquí. Aún así, la última incorporación a la saga ha dejado tirados en la cuneta todos los vehículos en miniatura y se ha decantado por algo más del tipo ciencia-ficción, los *Micro Maniacs*. Estos pequeños mutantes, originales como nadie, compiten impulsados únicamente por sus piernas.

Nuestra demo te brinda la oportunidad de jugar en solitario o con un amigo, y de llevar a cualquiera de los cuatro personajes: Mesme, V4, Twister y Vortex. Cada uno de estos «maníacos» cuenta con sus propias habilidades especiales; para desplegar sus poderes tienes que ir recogiendo los *power-up* que están diseminados por el circuito. Al igual que en los demás juegos *Micro Machines*, todos los circuitos son diferentes. Escoge entre Party Poppers (una extraña jungla pastelera en la que tartas de cumpleaños te disparan hacia el cielo y en la que rebotas por entre gelatinas gigantes) y Tank Top Terror, una habitación estudiantil de pesadilla en la que quizá te interese detenerte para echarle un vistazo al libro «Cómo ligar con los videojuegos». A propósito, no está disponible en librerías especializadas. Lo sabemos. Lo hemos comprobado.

■ Controles

⊗	Acelerar
◎	Frenar
L1	Ataque especial 1
L2	Ataque especial 2
R2	Saltar
START	Pausa
SELECT	Salir

■ Características adicionales
En el juego completo puedes escoger entre ocho criaturas, y las carreras van desde una hogareña mesa de cocina hasta la siniestra habitación de estudiantes.

■ Más información
PSMag pasó a los *Maniacs* por el microscopio y les hizo un reconocimiento a fondo en *PSMag 40*.



Los adelantamientos son la oportunidad perfecta para ganar un poco de tiempo y dañar seriamente a tus coches rivales. Aprovéchalos al máximo

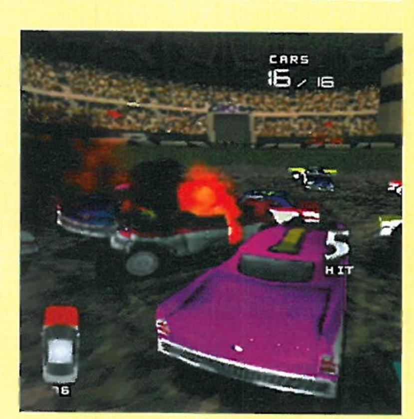


En la demo hay 92 equipos de cuatro ligas entre los que escoger, y te permite desempeñar el papel de *mister* de tu club favorito durante ocho semanas

Demolition Racer

■ **DISTRIBUIDOR**	Infogrames
■ **GÉNERO**	Juego de carreras
■ **PROGRAMA**	Demo Jugable

Abróchate el cinturón y prepárate para una carrera sin contemplaciones. Nuestra demo te coloca en el meollo de la acción de la Pitbull Speedway, una carrera a tres vueltas donde llegar primero no basta para ganar. Si quieres acabar en el puesto más alto del podio, tendrás que destrozar a tus competidores por el camino. Las embestidas a los rivales se premian con puntos, así que destroza o te destrozarán.



■ **Controles**

- △ Cambiar cámara
- ○ Claxon
- □ Frenar
- □ En la pantalla de selección de coches sirve para cambiarles el color y el logo
- ⊗ Acelerar
- L1 Recoger 1 (y claxon)
- L2 Recoger 2 (y claxon)
- R1 Derrapar
- R2 Cambiar vista
- START Pausa
- SELECT Salir

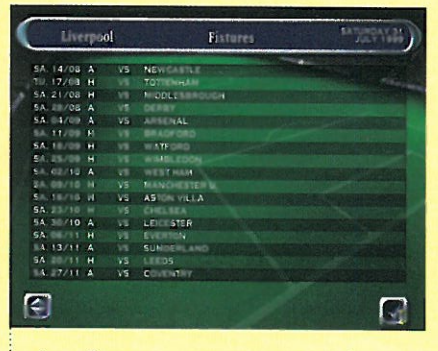
■ **Características adicionales**

En el juego completo encontrarás la opción de muerte súbita conocida por el inquietante nombre de «Muerte Desde Arriba», por no hablar del modo Deathmatch.

Player Manager 2000

■ **DISTRIBUIDOR**	Infogrames
■ **GÉNERO**	Gestión de clubs de fútbol
■ **PROGRAMA**	Demo Jugable

3DO y Anco están intentando crear el simulador de gestión futbolística más fidedigno del mundo mediante una amplia y cuidada selección de expertos procedentes de los mejores equipos de fútbol. En la demo, podrás gestionar durante ocho semanas a cualquiera de los 92 equipos presentes en las cuatro divisiones británicas.



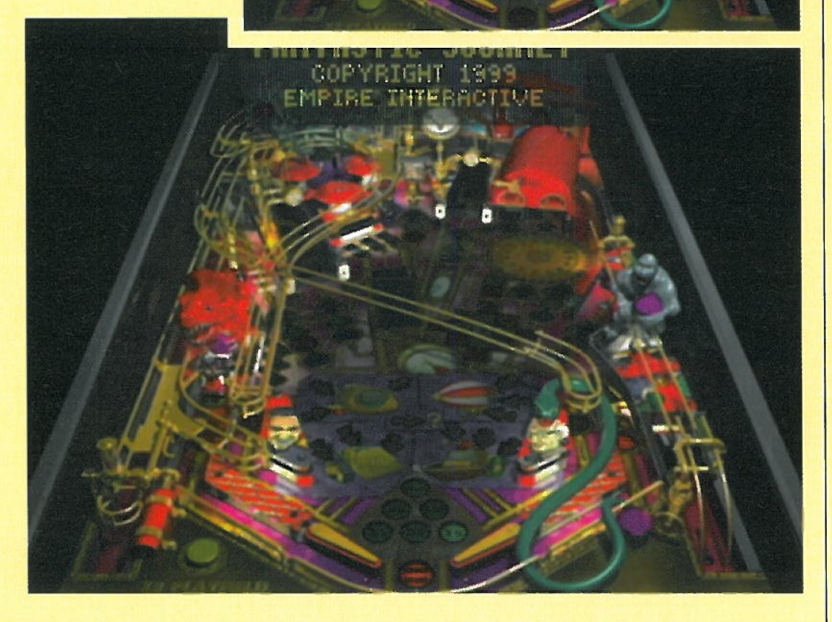
■ **Controles**

- △ Seleccionar
- □ Seleccionar
- ⊗ Seleccionar
- L1 Ayuda (cuando esté disponible)
- SELECT Salir

■ **Características adicionales**

El juego completo, que no verán nuestros ojos, ofrece tres opciones interactivas de partido, estadísticas en profundidad de más de 30.000 jugadores de todo el mundo, entrenamientos individuales y de equipo (incluida una opción de desarrollo de la carrera de un jugador) y te permite controlar cualquiera de los clubes europeos más importantes en todas las competiciones nacionales y de la UEFA.

Utiliza toda tu habilidad de aporreo digital para activar el nivel de bonus que hay en la parte más alta del escenario. Recuerda: los puntos dan premios





Elige uno de los tres personajes para competir durante la demo, y a continuación abróchate bien el cinturón porque la carrera va a ser dura a más no poder

Pro Pinball: Fantastic Journey

■ **DISTRIBUIDOR**	Dinamic Multimedia
■ **GÉNERO**	Simulador de *pinball*
■ **PROGRAMA**	Demo Jugable

Juega a *pinball* hasta la saciedad sin necesidad de ir con los bolsillos llenos de monedas. Nuestra demo te permite golpear la bola de acero durante dos largos y centelleantes minutos. El principio es muy simple: pon la bola en juego y dedícate a acumular puntos con la mayor rapidez posible.

■ Controles

△	Activar Magnosaurio
○	Flipper derecho
□	Nueva partida
✕	Lanzar bola
←	Flipper izquierdo
L1 / L2	Golpear la máquina
R1 / R2	Golpear la máquina



■ Características adicionales

El juego completo tiene como telón de fondo temático una aventura fantástica al estilo de las de Julio Verne. Envía la bola de acero al centro de la Tierra con el Profesor Steam y después mándalos a la Isla Misteriosa para evitar que el malvado General Yugov conquiste el mundo.

■ Más información

PSMag dedicó una *review* a *Fantastic Journey* en el número 40.

Renegade Racers

■ **DISTRIBUIDOR**	Virgin
■ **GÉNERO**	Carreras de karts
■ **PROGRAMA**	Demo Jugable

Este *shoot 'em up* de carreras, superagresivo y peligroso, es algo así como una versión militar de *Speed Freaks*. El megarriquísimo Buck Billionaire ha hecho un llamamiento a todos los proscritos para que participen en su Campeonato Renegade Racing. Las solicitudes llegan a montones y parece como si todo hijo de vecino se considerase algo así como un fuera de la ley. En esta demo eliges entre tres personajes de amenazador aspecto, te pones a los mandos de tu magnífico vehículo y te agarras fuerte, porque va a ser una carrera movidita. Por el camino irás recogiendo armas y los *power-up* de energía, pero ten cuidado con las trampas que han dejado los ruines de tus adversarios.

■ Controles

↑↓←→	Dirección
✕	Acelerar



□	Frenar
L1	Recoger 1 (y claxon)
L2	Recoger 2 (y claxon)
R1	Derrapar
R2	Cambiar cámara

■ Características adicionales

El juego completo ofrece más de 40 carreras y una opción para dos jugadores.

■ Más información

Inspección técnica a fondo de *Renegade Racers* en el número 38 de *PSMag*.



PSMAG TE OFRECE LAS PRIMERAS IMÁGENES DE LOS JUEGOS DEL MAÑANA

Syphon Filter 2

DISTRIBUIDOR	Sony
GÉNERO	Sigilo
PROGRAMA	Vídeo

Parece como si los días de los *shoot 'em up* de gatillo fácil estuviesen más que contados por culpa de juegos como *Metal Gear Solid* y *Syphon Filter*. Por si el primer juego no fue capaz de meterte en la onda del combate sigiloso, las maquiavélicas mentes de 989 Studios se han sacado de la manga una nueva y mejorada versión. Una vez más, te verás llevando los zapatos de puntera de acero del entrañable Sr. Logan. Éste ha vuelto con más artilugios que nunca: gafas de visión nocturna, rifles de precisión y lanzallamas. Pero si quieres sobrevivir al modo Deathmatch, vas a necesitar más agallas que Tom Cruise en *Misión Imposible*.





Después de pasarse media hora disfrazado de planta, Logan se lanza a la jungla de los tiros

Radikal Bikers

DISTRIBUIDOR	Infogrames
GÉNERO	Carreras de motos
PROGRAMA	Vídeo



Creías que tras haber jugado durante años con gente como Solid Snake, James Bond o futbolistas de todo el mundo, hacer de repartidor de pizzas sería coser y cantar... Pues resulta que la vida del pizzero está repleta de peligros, entregas que desafían la muerte y mucho estrés. Este arcade de lujo ha resucitado, puesto al día y horneado al punto. Ponte cómodo, empieza a salivar y llama a la pizzería de tu barrio.





Repartir pizzas nunca fue tan peligroso, y repartirlas campo a través requiere una conducción de lo más precisa

WWF Smack Down

DISTRIBUIDOR	Proein
GÉNERO	Simulador de lucha libre
PROGRAMA	Vídeo



Si lo que te va son los hombres con leotardos o las mujeres con lycra y el contacto corporal de envergadura te encantará la última edición de la saga WWF. Como era de esperar, hay una larga lista de luchadores oficiales para satisfacer tus ansias abofeteadoras, una opción de diseño de tu propio guerrero y tantos movimientos que ni Will Smith los recordaría. Las peleas se desarrollan tanto dentro como fuera del cuadrilátero y, con cuatro jugadores a la vez, los combates se convierten en un sudoroso festival. ¿Qué más podría pedir un buen aficionado a la lucha libre?



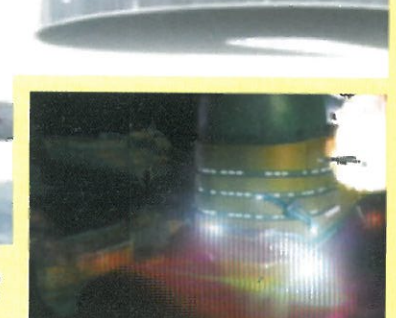
Ver el vídeo de *Smack Down* despierta unas ansias insoportables; atento a la demo jugable del próximo número

Colony Wars: El Sol Rojo

DISTRIBUIDOR	Infogrames
GÉNERO	Estrategia espacial
PROGRAMA	Vídeo

Indudablemente, la tercera entrega de la saga *Colony Wars* es la que mejor ha quedado. Tanto es así, que te ofrecemos la oportunidad de saborear sus asombrosos gráficos una vez más. Una de las mejoras es la desaparición de la restrictiva acción basada en misiones de los juegos anteriores en favor de una jugabilidad que te permite deambular más libremente. Otras exquisiteces son, por ejemplo, un montón de trabajos de cazarrecompensas y armas en las que gastarte los créditos que tanto te ha costado ganar. Pero si quieres conocer la razón por la que la misteriosa cocina de Majorie merece tal calificativo, tendrás que comprarte el juego completo.





Sin duda *Colony Wars: El Sol Rojo* es el juego de estrategia espacial con mejores gráficos que hayamos visto nunca



Siente todo el peso de la gravedad cuando tu avión alcanza la máxima velocidad

N-Gen Racing

■ **DISTRIBUIDOR** Infogrames
■ **GÉNERO** Carreras de reactores
■ **PROGRAMA** Vídeo

Te imaginas un *ménage a trois* entre *Wip3out*, *Plane Crazy* y *Ace Combat*? Casi seguro que *N-Gen Racing* sería el resultado. Compites con un potente avión militar de tu elección a través de multitud de *checkpoints* y por entre peligrosos terrenos que dan vueltas. Pero lo que le falta en originalidad, lo compensan de largo unos gráficos vertiginosos y todo un arsenal de armas aire-aire. Con la inevitable banda sonora tecno para acelerar tu ritmo cardíaco, el modo multipantalla para dos jugadores y los detalladísimos paisajes (tan difíciles de sortear como entretenidos de mirar), *N-Gen Racing* tiene todos los ingredientes para darnos unas vueltas de lujo por los aires. En la *review* del número anterior encontrarás nuestras impresiones.

CÓMO UTILIZAR NUESTROS TRUCOS DE ESPACIOCD

Introduce una tarjeta de memoria en tu PlayStation y arranca la demo. Selecciona *Download* en el menú principal con ⊗ y recorre las grabaciones con ↑ y ↓. Selecciona la grabación que prefieras con ⊗ y quedará almacenada en tu tarjeta de memoria. Ya puedes usar los trucos en las copias íntegras de tus juegos

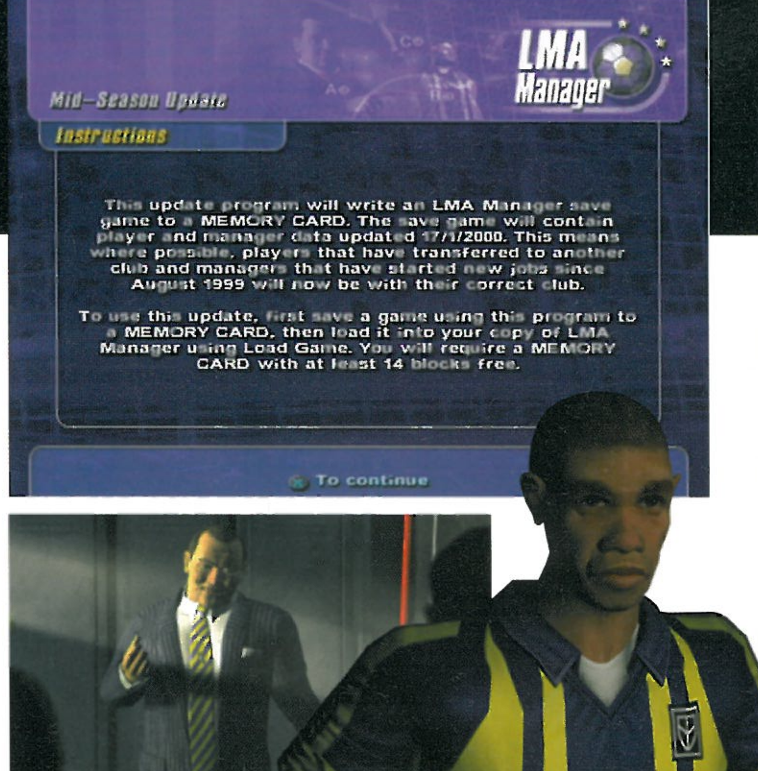
PSMag te permite, en exclusiva, hacerte con los últimos trucos. Cópialos en tu tarjeta de memoria, y a jugar...

Manager de liga

■ **DISTRIBUIDOR** Codemasters
■ **GÉNERO** Simulador de gestion fut.
■ **PROGRAMA** Vídeo

Datos de la nueva temporada de fútbol. Los datos del *Manager de Liga* original son de agosto de 1999. Los de EspacioCD son de enero del 2000. Arranca *Manager de Liga* y saca el disco. Pon el disco 57 de *PSMag*. Cárgalo y graba *download* en la tarjeta de memoria. Cárgalos de nuevo con el juego funcionando.





Con este ingenioso uso de nuestro CD, los juegos de gestión nunca se quedan anticuados. No tienes más que descargar de la demo los datos de la nueva temporada y cargarlos en el juego completo



Y EN EL CD DEL PRÓXIMO MES

LA LISTA DEL PRÓXIMO NÚMERO INCLUYE...
- COLIN MCRAE 2.0
- WWF SMACK DOWN
- UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000
- URBAN CHAOS
- MEDIEVIL 2

Y ADEMÁS: STAR IXIOM, SPIDER-MAN, WTC WORLD TOURING CARS

Colin McRae Rally 2.0 — *WWF Smack Down* — *UEFA Champions League* — *MediEvil 2* — *WTC World Touring Cars*

PlayStation Magazine, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

OTRO MES MÁS, TE OFRECEMOS LA POSIBILIDAD DE PEDIR Y SUGERIR IDEAS. APROVECHA LA OCASIÓN, A VER QUIÉN TE OFRECE UN ESPACIO ASÍ PARA SOLTARTE LA LENGUA Y DESAHOGARTE...

MÉXICO LINDO

Hola, me llamo Miguel. Soy de México y tengo 15 años. Les sigo desde su revista número 20, pues aquí llega muy atrasada.

Les escribo porque me gustaría hacer un club de juegos de carreras, fútbol y fútbol americano para hombres y mujeres de todas las edades.

Mi dirección de correo electrónico es: miguel5000@starmedia.com.

Les felicito por su gran revista. Hasta pronto y espero que publiquen mi carta.

Bye,

Miguel
Internet

FAMILIA LUDÓPATA

Hola, me llamo María Elena y tengo 13 años. Toda mi familia es fan de la Play. Mi padre tiene *Fórmula 1, Fórmula 1 '99, V-Rally, V-Rally 2* y *Monaco Grand Prix* (como podéis ver, le encantan los coches). Mi madre en cambio es fan de Lara y tiene *Tomb Raider I, II* y *III* (ahora se quiere comprar el *IV*). Mi hermano tiene *Tarzan, Action Man* y *Bichos* y yo *Tombi, Metal Gear Solid, Hercules* y *Final Fantasy VIII*.

Me gustaría que alguien me pasara trucos de *Tombi*, porque me he quedado encallada en una parte.

Escribid a:
María Elena Monteagudo López
C/San Antonio, 27, 2º D
30820 Alcantarilla (Murcia)

Muchas gracias y un saludo,

María Elena
Alcantarilla (Murcia)

DATOS ESCALOFRIANTES

Hola, playmaníacos.

Este archivo contiene una serie de datos sobre Nemesis que pueden interesar a más de uno. Lo primero que debes tener en tus manos es *Resident Evil 3* ¿Cómo que no lo tienes? Pues dispones de 24 horas para conseguirlo. ¿Ya? Pues empecemos...

En esta entrega de *RE* puedes elegir entre salir por patas o cargarte a Nemesis. ¡Pero no lo liquidarás para siempre! De hecho, sólo conseguirás una serie de objetos, ya que el muy pesado no la palma ni a la de tres (a menos que sigas con vida al final del juego y vuelvas a enfrentarte a él). Aun así, lo mejor es acabar con él y salir corriendo.

Por lo visto, Nemesis es una especie de criatura creada para aniquilar a los miembros de S.T.A.R.S. que hayan averiguado demasiado sobre el siniestro virus T creado por Umbrella. En el juego puedes controlar a todos los personajes que aparecen (menos al dichoso Nemesis, claro). La tierna edad de este bichito es desconocida, mide 1'97 m y se ignora su peso (aunque el chaval no es una sílfide, precisamente). De profesión: depredador.

Si todavía quieres saber más datos acerca de *RE3* o *RE2*, envía una carta a la siguiente dirección:
Jessica Arquero Plasencia
C/Mencey Bentenuya, 23, 3º
38008 Sta. Cruz de Tenerife

Jessica Arquero
Sta. Cruz de Tenerife

PSX Y RPG ¿NPI?

Hola, amigos de *PlayStation Magazine*. Primero, el peloteo de siempre: sois los mejores, me encanta vuestra revista, seguid así, etc. Y ahora, a lo que iba. El motivo de escribiros es muy simple: me gustaría cartearme con gente a quien le guste la PSX y especialmente los RPG.

Mi dirección es:
Julián Roncal Alonso
C/General Prim, 43
46100 Burjasot (Valencia)

Gracias,

Julián Roncal
Burjasot (Valencia)



Dibujo de José M. Campello Bernabe. Elche (Alicante)

ENTRE PARÁSITOS ANDA EL JUEGO

¡Hola!

Soy Carlos Vilar y me encanta jugar a *Parasite Eve II*. Mi problema es el siguiente: Aya está en el refugio («shelter»), y el laboratorio contiene un ordenador con una contraseña. ¿Alguien sabe cuál es la contraseña? Por favor, necesito ayuda... Y, ya que estamos, ¿alguien tiene trucos de *Parasite Eve II*? ¡Escribid!

Muchas gracias,

Carlos Vilar
Fax

LA PAREJA IDEAL

Hola, me llamo Silvia. Hace cuatro meses mi marido compró la Play. Al principio teníamos pequeñas discusiones pues se pasaba gran parte del día enchufado, y ahora resulta que la que está enganchada soy yo. A él le gustan los juegos de coches (se compró *Gran Turismo 2*), y a mí, para hacerme feliz, me compró *40 Winks*. Es un juego muy interesante que consiste en rescatar a 40 duendes del mundo de las pesadillas, pasando primero por el mundo del bosque, luego por el mundo del agua y, a continuación, por el mundo del espacio. Y ahí está mi problema, ya que me he quedado encallada en esta fase. He rescatado a los siete duendes y he encontrado las cuatro llaves azules y las cuatro verdes. Pero sólo he podido conseguir tres llaves rojas. Por favor, si alguien me puede ayudar diciéndome dónde encontrar la llave roja, que me escriba a esta dirección:
Silvia Atalaya
C/Segura 10, 1º A
11500 Puerto de Santa María (Cádiz)

Silvia Atalaya
Puerto de Santa María (Cádiz)


CENTRO MAIL
www.centromail.es
¿CÓMO PENSABAS TRIUNFAR SIN McLAREN?
Volante
McLAREN STEERING WHEEL
PARA PLAYSTATION
Licencia exclusiva McLaren.
Cambio de marchas y freno de mano por separado.
Vibración Double Tremor en volante y pedales.
McLaren
IMPUESTOS INCLUIDOS
Pts.
11.490
ADVERTENCIA
El volante McLaren NO es compatible con tu coche.
A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643 NUEVA DIRECCIÓN
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalà. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Bancentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

EL MES QUE VIENE

FINAL FANTASY IX
El argumento, el lanzamiento, el reparto, el futuro... La saga más famosa continúa y *PlayStation Magazine* te contará, en exclusiva, todos los detalles del que puede convertirse en el juego de este año.

REPORTAJE SOBRE LA E3
La feria más importante del sector del videojuego y del entretenimiento reunió este año en Los Ángeles a más de 450 compañías que presentaron cerca de 3.000 productos. Estuvimos allí para contártelo todo con pelos y señales.

ALIEN RESURRECTION
Estate alerta, muy alerta. No te despistes ni un momento, no te des nunca la vuelta. La Reina no ha muerto...

VAGRANT STORY
Las buenas epopeyas nunca viajan solas. Esta vez, la famosa saga de *FF* viene acompañada de otro RPG épico. También de Square, claro...

HOGS OF WAR
Algo huele mal en la Tierra... Los gorrinos son la especie reinante del planeta y, con la misma sabiduría humana que nos caracteriza, se dedican a matarse los unos a los otros. Descubre este loco mundo en la *preview* del próximo mes.

EN EL CD...



NOTA: Debido a circunstancias ajenas a nuestra voluntad, todos los contenidos de la revista están sujetos a cambios.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 99/00, EVERYBODY'S GOLF 2, MEDIEVIL 2, URBAN CHAOS, WWF SMACK DOWN, WTC WORLD TOURING CARS (VÍDEO), COLIN MCRAE 2 (VÍDEO), TELEÑECOS RACEMANÍA (VÍDEO), SPIDER MAN (VÍDEO), STAR IXIOM (VÍDEO)

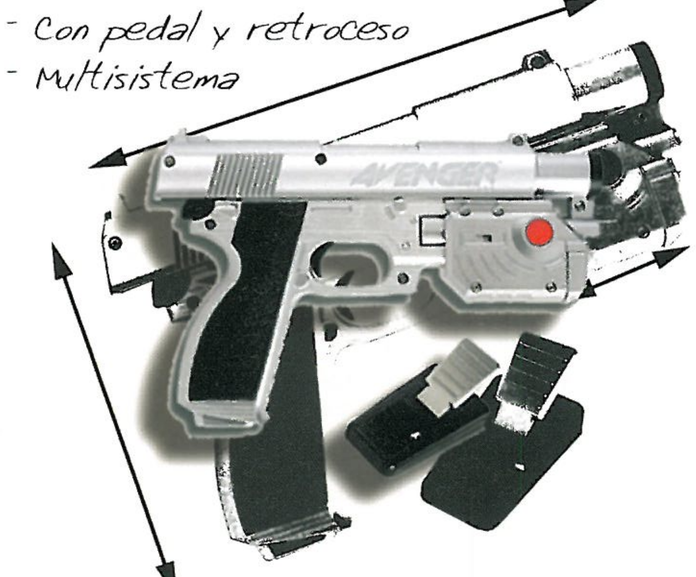


Si está interesado en anunciarse en esta sección, sólo tiene que llamar a los siguientes teléfonos

Madrid 91 417 04 83
Barcelona 93 254 12 50

CONFIDENCIAL

AVENGER PRO
- Con pedal y retroceso
- Multisistema



MEMORIAS
- De 1, 2 y 4Mb.
- Sin compresión de datos
-Alta calidad



VIPER
_Dual Shock a la máxima potencia

SCORPION
-Nº1 en ventas
- Ligera y precisa
- Multisistema



GAMESTATION
-Para tener todo a mano y en un solo mueble







Pura Energia



FANATEC SPEEDSTER

Siéntate, conduce y disfruta

- Eje y carcasa metálicos
- Palanca de cambio en aluminio
- Volante forrado de caucho
- Mayor resistencia al giro que da un mayor realismo
- Pedales antideslizantes
- Funciona en modo digital/analógico
- 4 botones de dirección y 8 botones de control
- Montaje con ventosas y/o abrazaderas

***PVP: 12.995 ptas**
78,10€

FANATEC RALLYE

Sensación profesional

Las mismas características que el volante SPEEDSTER excepto pedales de cambio.
Mandos analógicos de aceleración y freno bajo el volante

***PVP: 9.995 ptas**
60€





http://www.ardistel.com
Tfno. Consulta 906 30 15 02
Coste máximo de la llamada 48 ptas.min.

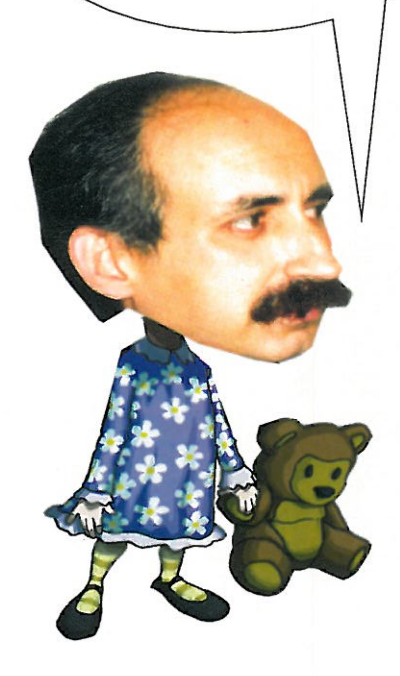
*precio venta publico recomendado





¿Que te llevarías a una isla desierta?

Éste... Pues, no sé. ¿Ya ha salido la PSM?





Conmigo que no cuenten. Me quedo en casa con la Play y PSM

Pues ya nos podemos ir, entonces

Nosotros ya la tenemos, enterao...







Qué pardillos... Todavía no se han enterado de que este mes viene la PSM con la mejor enciclopedia del truco que se hizo jamás. Y no es por que la hiciera yo, claro...



DESCUBRE LOS PRECIOS MUNDOGAMES
¡¡¡NO TE LOS PIERDAS!!!
COLIN MCRAE 2 8290
DRACULA 6990
P. MANAGER 2000 7490
SYPHON FILTER 2 6490
EURO 2000 7490
F1 2000 6990
S. WARS JEDI BATTLE 6490
ISS PRO EVOLUTION 7990
¡LO ULTIMO!
RONALDO V FOOTBALL 6990
GRUDGE WARRIORS 2990
NBA SHOW TIME 7490
NIGHTMARE CREATURES 7490
RAILROAD TYCOON 2 8490
ST. FIGHTER EX PLUS 2 7490
MUSIC 3990
CAMPEONATO COLIN MAC RAE
24 DE JUNIO:
• 17:30 horas
¡¡Demuestra que eres el más ráaaaapido!!
007 EL MAÑANA ... 6990
TOMB RAIDER IV 7990
COOL BOARDERS 4 6990
CRASH BAND. RACING 7990
FINAL FANTASY 8 8490
CYBER TIGER 7490
GRAN TURISMO 2 7990
DINO CRISIS 5490
RALLY CHAMPIONSHIPS 7490
EAGLE ONE 7490
1º DIVISION STARS 6990
DUNE 2000 6990
ROAD RUSH JAILBREAK 7490
FEAR EFFECT 8290
NBA LIVE 2000 6990
ACE COMBAT 3 7490
MICROMANIACS 7490
WWW SMACK DOWN 7990
TRICK'N SNOWBOARD 6990
URBAN CHAOS 8290
GEKIDO 7490
MICHELIN RALLY MASTERS 7490
GRANDIA 7490
TELEÑECOS RACEMANIA 4490
JACKIE CHAN 4490
LEGEND OF LEGAIA 4990
ARMY MEN 3D 6990
ARMY MEN AIR ATTACK 6990
MUNDO GAMES
PEDIDOS 91 433 16 44
CALAHORRA Paseo Mercadal 4 (941 13 01 10)
PLASENCIA Sor Valentina Mirón 5 (927 41 11 41)
LAS PALMAS Juana de Arco 2
PAMPLONA Padre Barrace 5 Bº (948 26 93 91)
GERONA (La Junquera) P.Ind. Villena "El Cervol" (972 55 42 76)
RONDA Av. Málaga (Edf. Redondo)
MADRID Vital Aza 48
MADRID Andrés Mellado 61
MADRID Avda. Mediterráneo 4
ENVIOS
• Urgente 24 horas
• Via Postal 3 dias 490pts
¡NUEVO CENTRO MUNDOGAMES!
c/Zamora 13
TOY STORY 2 7990
MEDIEVIL 2 4490
LMA MANAGER 8290
RES. EVIL 3 SURVIVOR 8290
FIGHTING FORCE 2 8290
MUSIC 2000 6990
MEDAL OF HONOR 7490
INT. TRACK & FIELD 2 8290
SHADOW MADNESS 6990
SUPERCROSS 2000 7490
RESIDENT EVIL 3 7990
TARZAN 7490
FIFA 2000 6990
COLONY WARS 3 4490
DISCWORLD NOIR 7390
SUPERBIKE 200 7290
THEME PARK WORLD 7490
RESCUE SHOT 4490
TANK RACER 3990
JO-JO'S BIZARRE 7490
RADICAL BIKERS 7490
EVERYBODY'S GOLF 2 4490
OFERTAS
GRAN TURISMO 2 + MEGASTICK (a elegir) 8490
TARZAN + MEGASTICK (a elegir) 7990
1º DIVISION STARS + MEGASTICK (a elegir) 7990
Precios válidos salvo error tipográfico
METAL GEAR SOLID + SPECIAL MISSIONS 7990
STAR WARS: EPIS. 1 7390
CHAMPIONS L. 2000 7490
CRUSADERS 7390
PLATINUM
ROAD RUSH 3D 3490
TOMBI2 4490
BICHOS 3490
RESIDENT EVIL 2 4490
FORMULA 1 98 4990
MEDIEVIL 3490
MARVEL vs S. FIGHTER 4490
LUCKY LUKE 3990
NEED FOR SPEED 3 3990
COLLIN MAC RAE 4990
THEME HOSPITAL 3990
TOMB RAIDER 3 4990
TOCA TOUR. CARS 2 4990
RIDGE RACER TYPE 4 3490
TEKKEN 3 3490
TIME CRISIS 3490
MUNDO PERDIDO 3990
MISSION IMPOSSIBLE 4990
MEGASTICK (Todos los modelos) 1490
CABLE RFU 1490
CABLE RGB 990
DUAL SOCK DOMINIUM 3490
MANDO SONY 1490
1MB DOMINIUM 1490
1MB SONY 2100
VOLANTE VIBRACION 8490

Medievil 2.
El terror más divertido.



Que te encuentras a un enemigo y vas desarmadito perdido, pues te arrancas el brazo y le atizas con él en la cabeza. Que tu mano decide irse de farra y correrse una aventura por su cuenta, tú tranquilo, ya volverá. Que pierdes un ojo en el fragor de la batalla, no pasa nada, aún te quedan dos. Que alguien te arranca la cabeza y tú con estos pelos, pues bueno, ya aparecerá. Pase lo que pase, relájate y disfruta. Con Medievil 2, si no te mueres de miedo, te mueres de risa.

Traducido al castellano

Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.

Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888
Tarifa normal: 60 ptas./minuto + IVA (Lunes a Viernes de 8:00 a 20:00 h). Tarifa reducida: 49 ptas./minuto + IVA (resto de horario + festivos de ámbito nacional).



Todo el **PODER** en tus **MANOS**